TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：超级机器人大战F完结篇（SS）
幻想大陆战记（PS） 侍魂64原画设定大公开





危机一发

CRISISBEAT

クライシスビート

机种：PS　类型：ACT　厂商：BANDAI　媒体：CD-ROM





豪快的格斗，强者的传说！

卷首语

一九九八年已过于一半了，当你翻开这期杂志最后一页的“邮购信息”时，会发现原来本编辑部已制作了如此之多的书籍。这些书中有成功，也有失败，但有一点是相同的，那就是她们记录了这近两年来杂志的成长历程，记录了编辑们无数的喜怒哀乐，记录了广大读者与我们同舟共济的美好时光，也记录了编读之间那一份无法用语言来表达的深情厚意。

下个月将是“电子游戏与电脑游戏”两周岁的生日，所以下期杂志的内容将与平时有所不同，具体有什么变化；到时大家一看就知道了，总之会更丰富、更精彩。

《电子游戏最新指南与攻略3》已然上市，224页的超大容量够过瘾吧，各位朋友有什么意见和建议别忘给我们写信哟！

好了，下期再见！

(月刊)1998年第6期(总第97期)

1998年6月1日出版

现代电子技术

电子游戏与电脑游戏

☆业界传真 COMING SOON

☆新作指南 NEWEST GUIDE

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆纵横四海 COLUMN

☆编读往来 EDITOR & READER

☆PC园地 PC ISLAND

☆广告 ADVERTISEMENT



主办单位:陕西省电子技术情报站
主编:张忠智
执行主编:张建军
策划总监:冠文
责任编辑:KING
美术编辑:陈世杰
编辑出版:陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
发行部地址:西安市雁塔路南段11号
邮编:710054
广告业务及咨询电话:029-3286978
印刷:陕西省兴平市印刷厂印刷
刊号: CN61-1224/TN
ISSN 1004-373X
广告登记证号:陕工商广字01-036号
定价 6.50元

致读者

集刊标 中大奖活动已圆满结束,在此我们感谢所有参加这次活动的读者,获奖名单请大家注意本期P51页广告。

《电子游戏最新指南与攻略(3)》已经上市,内容比以往更为精彩,相信会给大家提供最为方便直接的帮助。

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要



“97CESA 大奖”瓜落谁家

CESA（电脑娱乐软件协会）为了表彰优秀的游戏作品，从去年起设定了“CESA 大奖”。这个奖项是现今游戏界中的最高奖项，获得大奖是一种极高的荣誉。

4 月 3 日，“97CESA 大奖”的颁奖大会在东京举行，其盛况可谓空前。从 97 年 1 月到 12 月 31 日内发卖的作品中，对 54 部极为出色的优秀作品进行了投票选举，投票人是 CESA 会员和广大玩家，在其中终于选出了 14 个奖项的获得者。

由全日本游戏迷的 12 万 1332 张选票中，终于诞生了获得 97 年最高荣誉奖项——“CESA 大奖”的游戏，当然是 SQUARE 公司在索尼主机上推出的巨作——《FINAL FANTASY Ⅶ》。《最终幻想Ⅶ》发卖后，在一段时间内出现了供不应求的状况，在玩家中获得极佳评价，发卖量达 330 万份，创下了次世代游戏的最高记录。《最终幻想Ⅶ》除了获得大奖外，还拿下了剧情、音乐两个部门奖，可见在竞选中获得了压倒性的优势。

在其他游戏中，SCE 的《GRAN TURISMO》（GT 赛车）也获得 3 个奖项，即优秀奖、程式奖和画面奖。

今界 CESA 大奖几乎成了 PS 的天下，SS 和 N64 及 PC 都只各有一部作品入选，其他奖项均为 PS 所得，这是否可以给其他游戏机种一个动力呢？



▼巨大的显示屏上出现了「FINAL FANTASY Ⅶ」的画面，'97CESA 大奖在这一瞬间决定了。

▲《FFⅦ》的开发者上台，接过奖杯和花束。能够获得 3 项大奖，可以说是压倒性的胜利。

◀各奖项的获者纷纷上台领奖，看样子大家都很激动。

其余获奖作品一览



优秀奖、程式奖、画面奖
GT 大赛车
机种：PS 厂商：SCE 类型：RAC 1997 年 12 月 23 日发卖



优秀奖
电车 GO!
机种：PS 厂商：TAITO
类型：驾驶 SLG 1997 年 12 月 18 日发卖



审查员特别奖
ULTIMA ONLINE
机种：PC－Windows95
厂商：Electronic art 类型：RPG 1997 年 10 月 17 日发卖



优秀奖
I·Q～大挑战
机种：PS 厂商：SCE 类型：PUZ 1997 年 1 月 31 日发卖



优秀奖
耀奇岛
机种：N64 厂商：任天堂
类型：ACT 1997 年 12 月 21 日发卖



审查员特别奖
打比赛马
机种：PS 厂商：ASCII
类型：赛马 SLG 1997 年 7 月 17 日



优秀奖
格兰蒂亚传说
机种：SS 厂商：GAME ARTS
类型：RPG 1997 年 12 月 18 日发卖



人物奖
风之古罗亚
～door to phantomile～
机种：PS 厂商：NAMCO 类型：ACT 1997 年 12 月 11 日发卖



审查员特别奖
怪物农场
机种：PS 厂商：TECMO
类型：SLG 1997 年 7 月 24 日



歌剧“樱花大战～花之少女”开演

4月4日，在东京的アートスフイアで，歌剧“樱花大战～花之少女”第一次公演，造成了很大的影响。担任《樱花大战》制作的广井王子出任了这部歌剧的原著，为游戏配音的各位也都登台亮相，比如为真宫寺樱花配音的横山智佐小姐就身着和服，扮演“樱花”登场。此外，还有电视明星野村佐香和千叶纱子等也参与了协助演出。

这次公演的歌剧，其内容基本与原作游戏《樱花大战》相同。为了这个歌剧，制作人员以游戏中的曲目为基础，以原曲填词，创造了不少新歌。也许因为歌很好听，也许是《樱花大战》的游戏号召力太强，在场的观众都很投入，在剧终时都报以热烈的掌声。



▲引人注目的是很有迫力的战斗场面。横山智佐星期二和星期四没登场，出演樱花的是高乃丽。



▲为玛丽亚配音的高乃丽再次展视了她动听的歌声。

广井王子说：“这次歌剧的成功主要是因为我们有很好的演员。歌剧《樱花大战》是一部日本风格很强的好作品。”

4月15日，东京的公演圆满结束，此后将于5月1日至5日在大阪再次公演，相信也会有很好的反响。

少女们的演技令人叫绝！



对白、歌、舞，这就是帝国歌剧团



《爆烈刑事2》街机版即将上市

4月9日，世嘉的最新街机《爆烈刑事2》上市的记者发表会召开了。会场是在东京湾的豪华客船上，大家一边讨论，一边还可以在船上就餐，同时可以欣赏东京湾的优美风光，会场环境十分优雅。世嘉AMI开发部的部长中川力也到场并讲了话。

中川力也：“今作的主人公会有很幽默的演出，比如说在路上的寿司是可以吃掉补充体力的，也可以将寿司投出，当作飞道具去打击敌人。由于有独特的风格，相信大家应该会喜欢的吧！”

为什么发表会的会场要选在豪华客船上呢？那是因为《爆烈刑事2》的游戏舞台就是在一艘被黑社会集团所掠夺的豪华客船上。

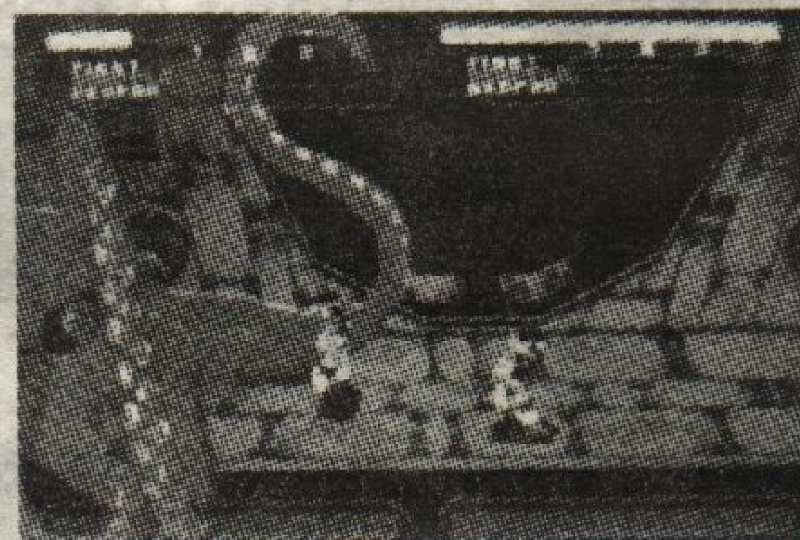
本作将于今年春上市。你可以扮演英雄救出总统的女儿吗？



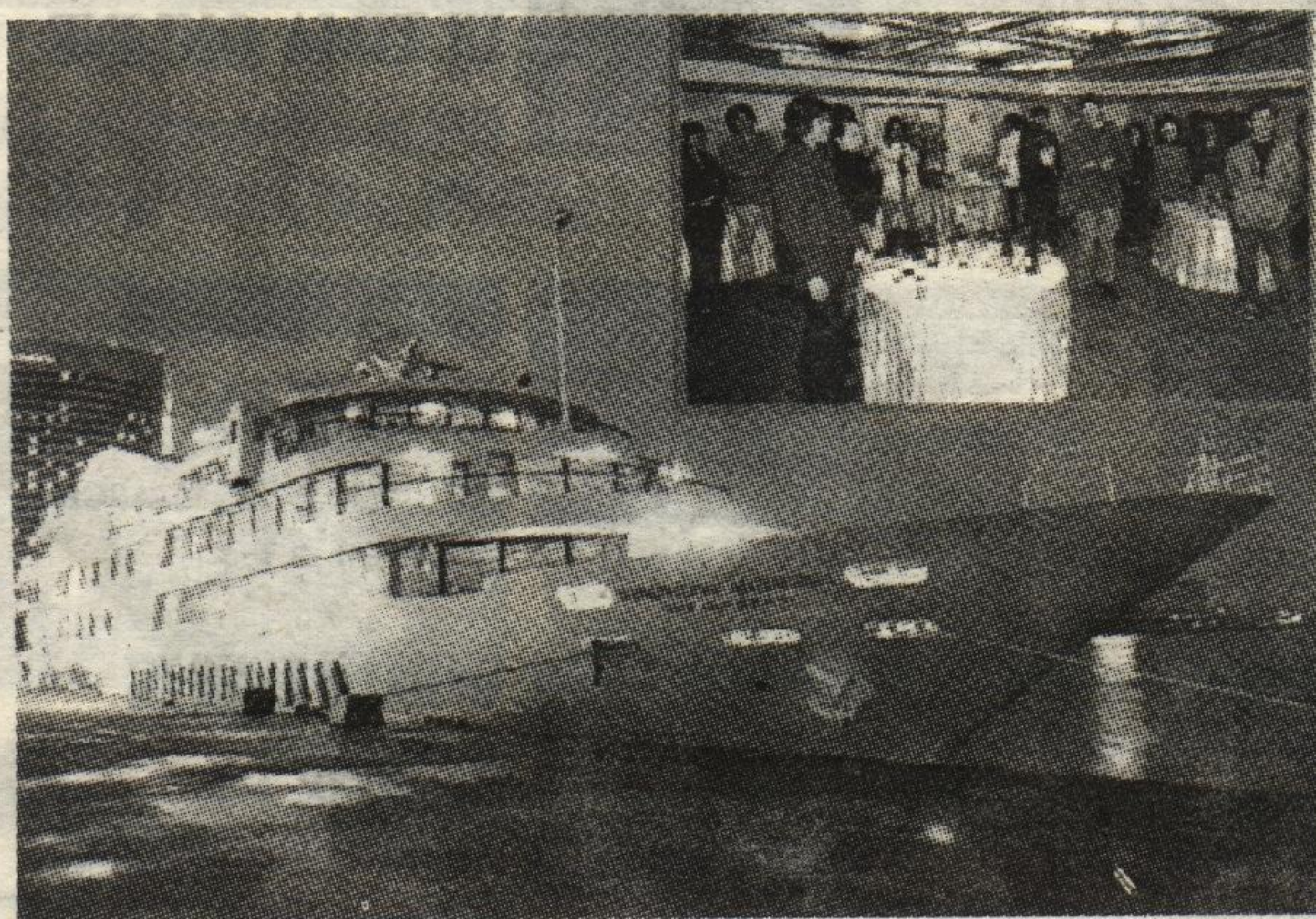
▲游戏的开发者之一(男)，以人质——总统的女儿的形象出场，为会场增添了喜悦气氛。



▲记者们正在很投入的玩着第一次公开的《爆烈刑事2》。



▶突然间巨大的关底级怪物出现在勇士们面前，赶快消灭它！



▲记者发表会在豪华客船上进行。约两小时，客船环绕了东京湾一周。



《VR战士》系列受美国国营博物馆认定

最近SEGA的著名3D格斗游戏《VIRTUA FIGHTER》系列又为游戏界赢得了一项殊荣。美国“SMITHSONIAN协会”承认《VIRTUA FIGHTER》系列为1998年“情报技术INNOVATION常设研究COLLECTION”之一。由1998年4月起，《VR战士》系列的映像及资料将保存于美国国立历史博物馆内。这是首次将与游戏有关的资料作为历史材料存入博物馆中。对于SEGA来说这无疑是一个荣誉，也是对《VR战士》系列的价值的认同。



▶这就是承认证书



东京游戏学校新生入学

4月8日，东京电子游戏学校"的入学式大会召开。在入学式之后，"阿特拉斯"的游戏的开发部负责人冈田耕始和人物设计负责人金子一马召开了谈话会，全体新生列席。这个谈话会的题目是"想法与灵感"，这是为了使新生们走入游戏界的第一步而召开的。在谈话会上，校方由老师提出问题，冈田耕始和金子一马负责解答。谈话会中，一位老师问："在作游戏开发计划时最重要的是什么？"

冈田回答说："最好要有程序设计的知识。对事物的观察视野也要宽。这样的人适于作计划。"

问："设计上最重要的是什么？"

金子回答："最重要的当然是设计能力，所看见的东西都可成为学习的对象。"

希望他们两人的话可以帮助新生的成长。



▲入学式后召开的谈话会，场面宏大。著名游戏开发者到场为新生讲话。



◀《女神转生》的游戏策划者冈田耕氏。

▶他就是《女神转生》系列的人物设计者金子一马。



日本《电脑战机》全国大会

3月29日，东京的惠比寿地区进行了著名机器人对战游戏《电脑战机》的全国大会。这次大会是先在全国各地的游戏厅中进行预赛，然后在参赛的50000余人中选拔出了66名顶尖高手，最后《电脑战机》的战士们汇聚在东京进行决赛。决赛采用的是淘汰制，所以各个选手都全力以赴，比赛异常精彩激烈。为了一睹谁是日本《电脑战机》的王者，众多游戏迷到场观战。最终获得冠军的是代表关西地区参战的选手，驾驶バル・バス・バウ的AVION村之マルチSHC先生。

在大会上，到场的观众可以随意玩在场的世嘉街机，所以吸引了更多的人来当观众。下次大会的日期还没决定，但比赛时大概要用《电脑战机 II》了吧！



◀选手进行比赛的大舞台。观众可通过大屏幕清楚的观看比赛。

《电脑战机》战士 大集结！！



▲从50000人中选出的顶尖选手正在认真的进行比赛。



▲很多人来看这次比赛，赛场中充满了热闹的气氛。在会场玩其他游戏的人也不少。



◀优胜者AVION树之マルチSHC正在领奖。



KONAMI召开DJ游戏《ビートマニア》大会

大会于3月30日在东京西麻布的"イユロー"酒吧进行。在大会上主要内容是玩KONAMI的街机《ビートマニア》和舞会，这是一款DJ游戏，就是由操作者编写乐谱的音乐游戏。

这次大会的主要目的是为了给2月21日发卖的KONAMI的音乐CD《ビートマニアリミックス》造成一个好的销售环境，换句话说就是一次促销广告。在会场中放置着许多台《ビートマニア》的街机，任由玩者PLAY。所以喜爱音乐的来客们排起了长龙，按顺序进行操作，可以说得上是一次很盛大的大会。参与了CD制作的SOMA集团也派出了他们的一位音乐家，现场以《ビートマニア》街机为与会者伴奏，会场内一片歌舞笙媳，直至第二天早上。



▲担当MC的NISHI正在作介绍。



▶"ジャージーフリークス"组的组员在现场表演了舞蹈。

◀《ビートマニア》是一个可以让所有人都实现音乐家之梦的游戏。



SCE掌机追加报导

以前我们曾介绍过SCE将要发售的手掌机，这次真对它的屏幕做一回追加报导。

32×32的表现力会是怎样的呢?

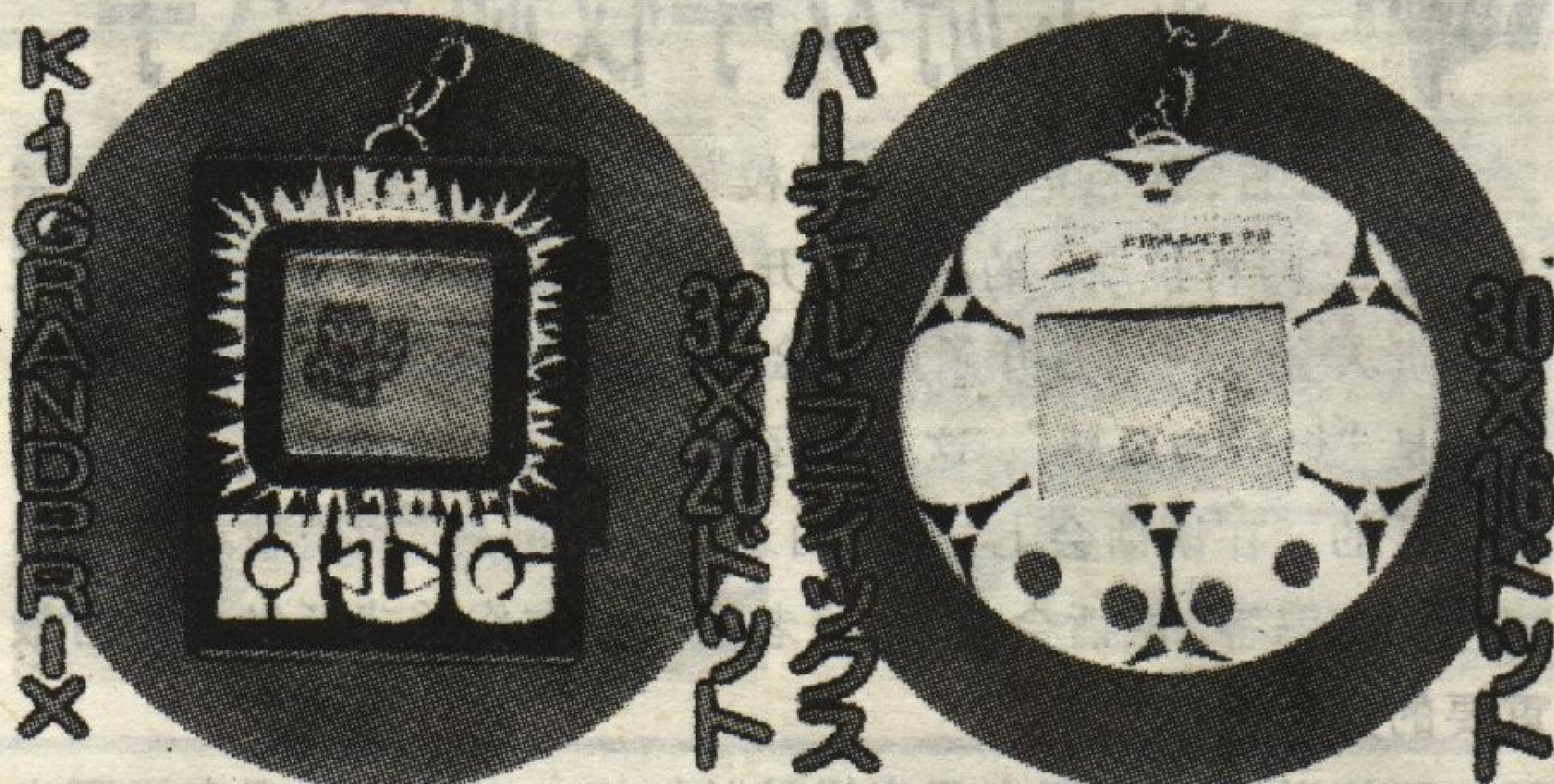
众所周知，索尼SCE将于今冬发售的新手掌机是32×32的分辨率。然而32×32的分辨率到底有多高的精度呢?下面用一些其他手掌机对比一下，也许可以让大家有个了解。

用液晶屏幕可以表现什么样的游戏呢? 为了解答 个问题，我们将以前的液晶屏幕手掌机拿来借鉴一下。几乎所有的机器分辨率都低于32×32，而它们的游戏也大都是玩起来比较简单但比较容易上手的类型，比如益智、育成和宠物类游戏。有些育成游戏是有步计数功能的，玩起来更有趣。SCE的手掌机没有步计数功能，所以这类游戏是不能开发了，但其它游戏还是没问题的。32×32的分辨率，对于这些游戏应该够用了吧。



▲这就是SCE的手掌机

育成类手掌机



▲K-1战士的育成游戏专用手掌机由日本哈兹布鲁公司发卖。

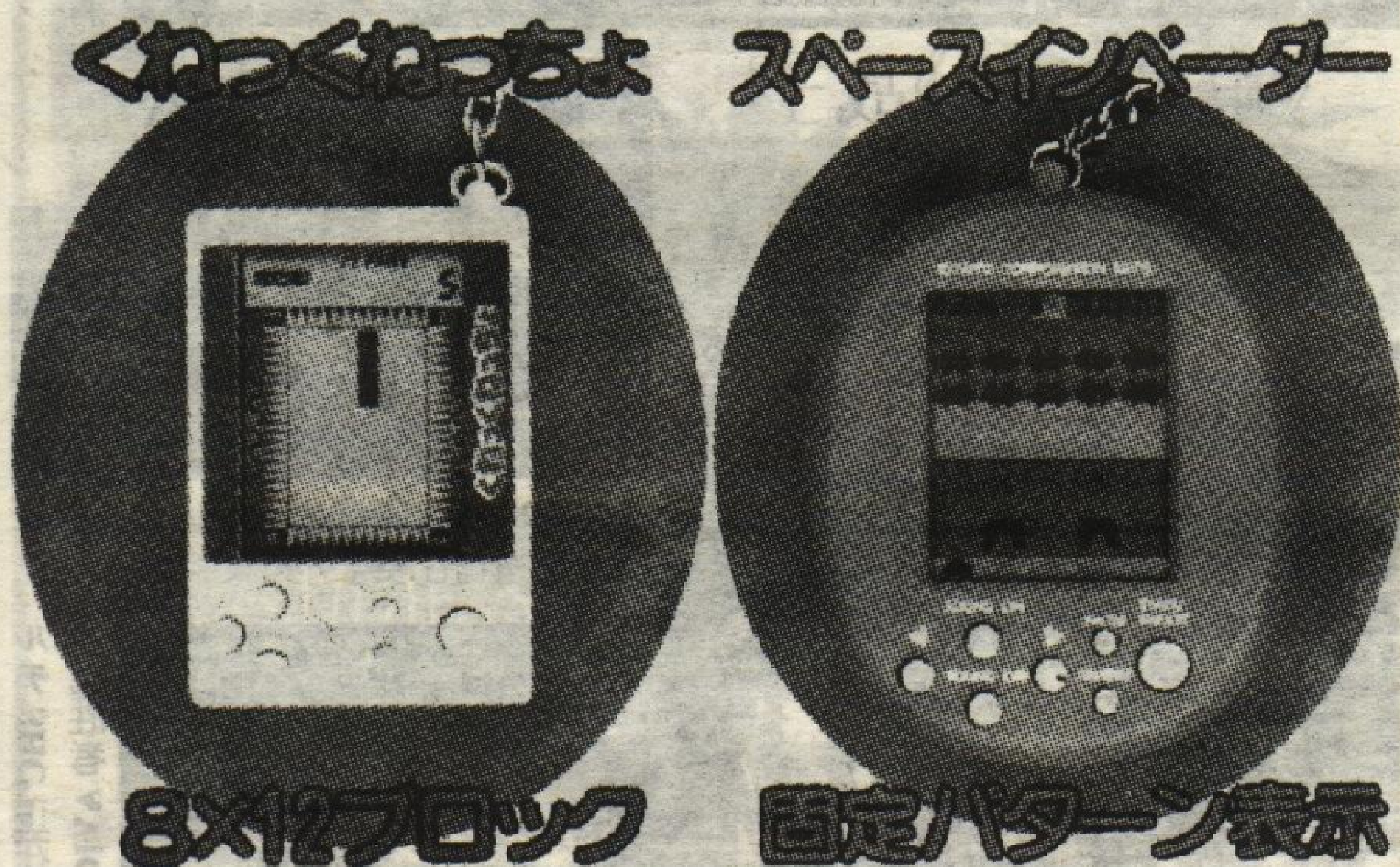
▲法国世界杯的宠物育成游戏的专用手掌机，由世喜公司发卖。



▲用同名漫画改编而成的游戏，这是它的专用机。由日本福雷克斯公司发卖。

▲《口袋养马》的专用手掌机，由TAKARA公司发卖。

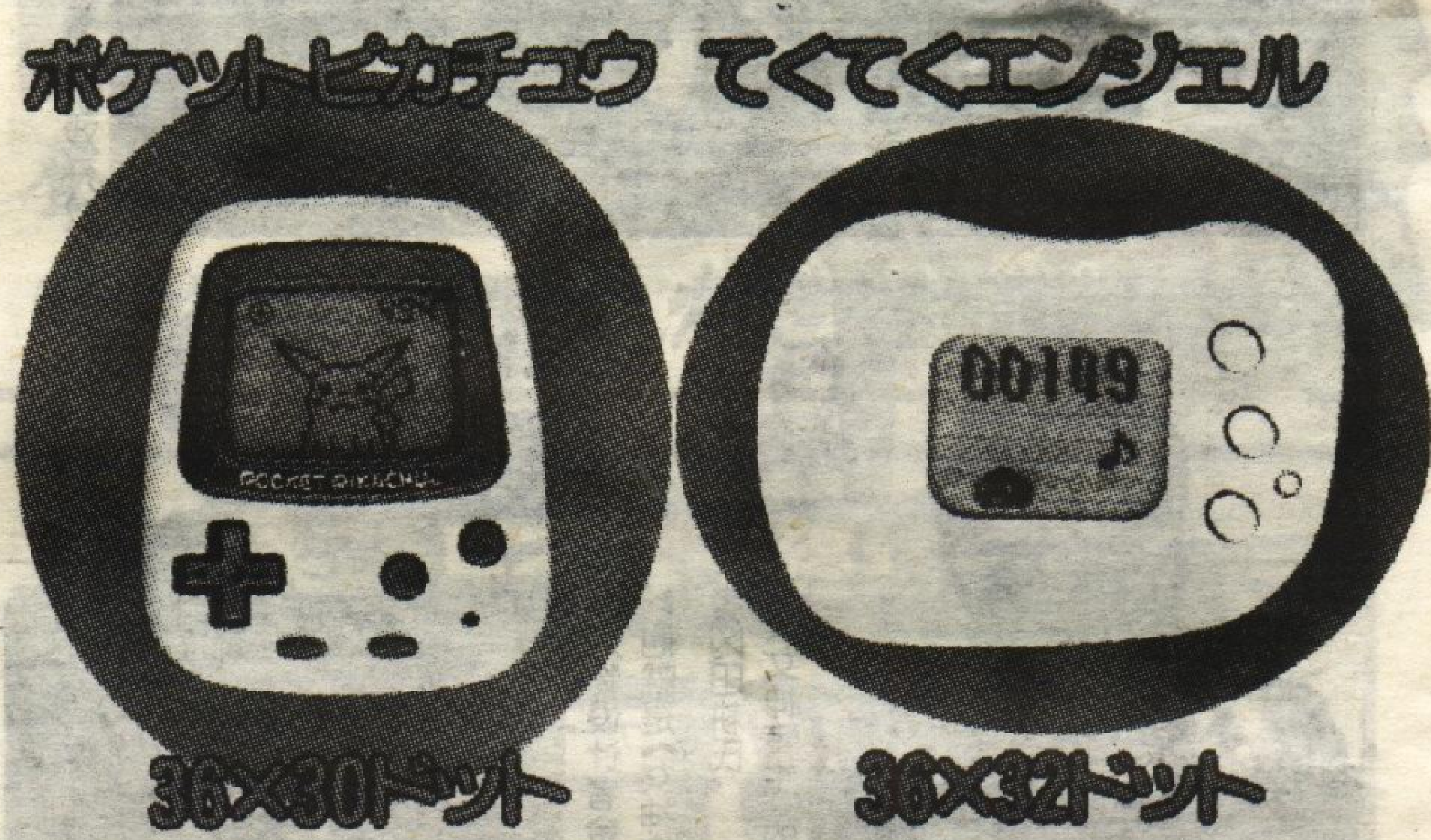
益智类手掌机



▲用一条蛇在画面上吃东西的游戏机，由コトが公司开发，西罗公司发卖。

▲将街机游戏《外星人》移植过来的手掌机，由BANDAI公司发卖。

育成+步计数手掌机



▲可以计算持机者走的步数，然后将其折合成宠物的食物。由任天堂发卖。

▲这是一个可以帮助玩者锻练身体的游戏，由HUDSON发卖。



RPG新作《影之塔》发表会

FROM SOFT WARE将于今年6月25日发卖他们的全新系统的RPG作品《影之塔》，发表会于4月5日召开。由于自从《KINGS FIELD Ⅱ》发售后，两年来这是第一部由FROM SOFTWARE推出的RPG，所以到场的记者很多，说明了游戏界对这款游戏是很关注的。该社社长神直利在发表会上说："为了这款《影之塔》，我们开发了很多新系统，即将出现在大家眼前的是以前从没出现过的全新的RPG。请放心，这款游戏决不会让大家失望的。"





GT制作组脱离SCE

SCE在4月2日发表了有关新公司"POLYPHONY DIGITAL INC"成立的消息。新公司的主要职能就是协助SCE进行软件开发。虽然是成立新公司，但实际上班底的一批人马都是我们所熟知的，就是因《GRAN TURISMO(GT赛车)》的开发成功而一鸣惊人的GT开发组原班人马，其中佐藤明担任了这间新公司的董事一职。这间新公司成立后，主要任务是进行《GRAN TURISMO》海外版的开发和制作，不过这款游戏到底何时发售，现在还是不得而知。从SCE分出的新公司，这已经是第四间了。索尼的这种扩编手段是否可以取得好的效果呢?

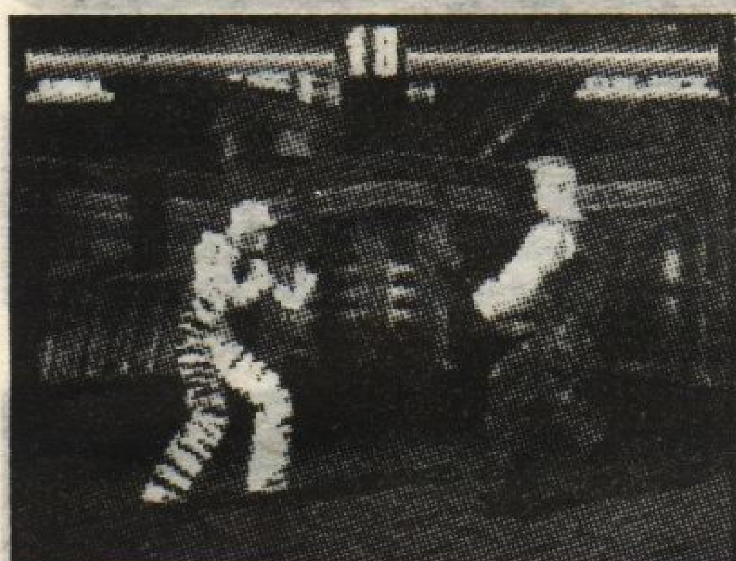
日本热门GAME 排行榜 TOP10

1998年5月15日发布

以销售量为准

在本月SS果然奋起直追，连连推出大作，在排行榜上占据了近半数的席位，这是对SS拥护者最好的回报。《机器人大战F完结篇》是近期来极好的SLG，本月虽排名第2，但很有可能在以后冲上排行榜的榜首。

铁拳3 第1位



PS 厂商:NAMCO
类型:对战ACT
发售日:1998年3月26日

本游戏发卖已达两月之久，可是在排行榜上依旧名列前茅，可见其制作之优秀。

机器人大战F完结篇 第2位



SS 厂商:BANPRESTO
类型:SLG
发售日:1998年4月23日

机器人大战F的序作，其场面更加宏大，机种系别更加齐全，是不可不玩的好游戏。

光明力量III ~被狙击的神子~ 第3位



SS 厂商:SEGA
类型:S·RPG
发售日:1998年4月29日

继前作《王都的巨神》后本系列的又一佳作，延续了光明力量系列的传统系统。

樱花大战II 第4位



SS 厂商:SEGA
类型:SLG
发售日:1998年4月4日

《樱花大战II》以其精美的画质，多彩的情节获得了大多数SS玩家的拥护。

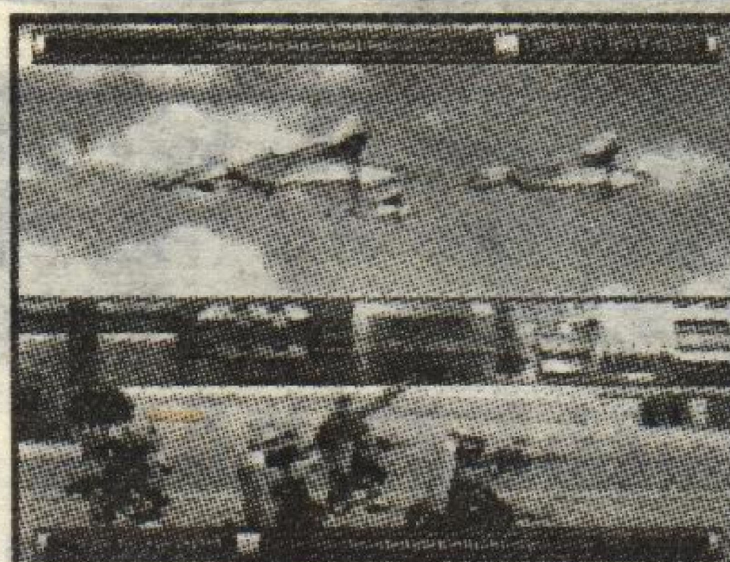
寄生魔种 第5位



PS 厂商:SQUARE
类型:RPG
发售日:1998年3月29日

本作质量很好，但是令人失望的是流程实在是太短，怪不得排行滑坡了。

吉伦的野望 第6位



SS 厂商:BANDAI
类型:SLG
发售日:1998年4月9日

本游戏完全再现了初代高达作品中一年战争时代的故事场面，是高达迷的福音。

GT赛车 第7位



PS 厂商:SCE
类型:RAC
发售日:1997年12月23日

虽然是一款老游戏，但却深获游戏迷的喜爱，不愧为SECA大奖的三项奖项获得者。

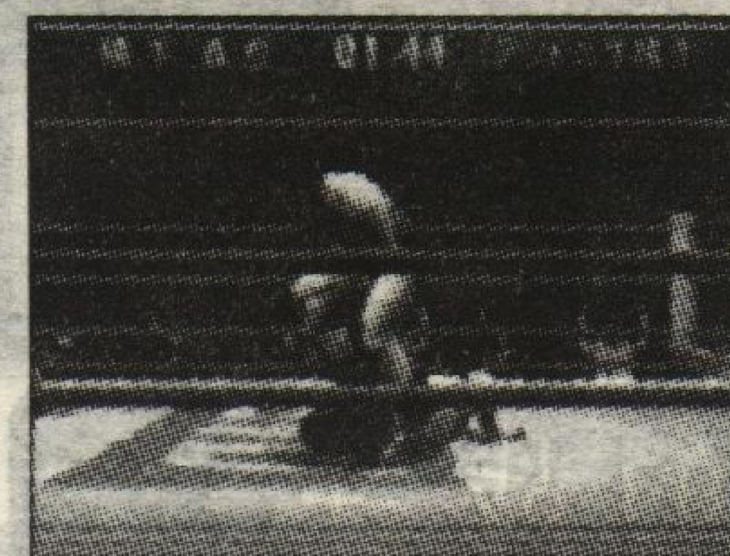
太空战斗机G 第8位



PS 厂商:TAITO
类型:STG
发售日:1998年4月9日

空战场面及其华丽，强力的武器系统和精美的背景是这款游戏的最大魅力。

新日本斗魂烈传3 第9位



PS 厂商:TOMY
类型:ACT
发售日:1998年3月26日

在这款游戏中你可以体会到和美国职业摔角WWF相类似的激情格斗。

生化危机2 第10位



PS 厂商:CAPCOM
类型:AVG
发售日:1998年1月29日

本游戏是以恐怖的气氛和出人意料的情节闻名的，玩起来的感觉总体不如一代。



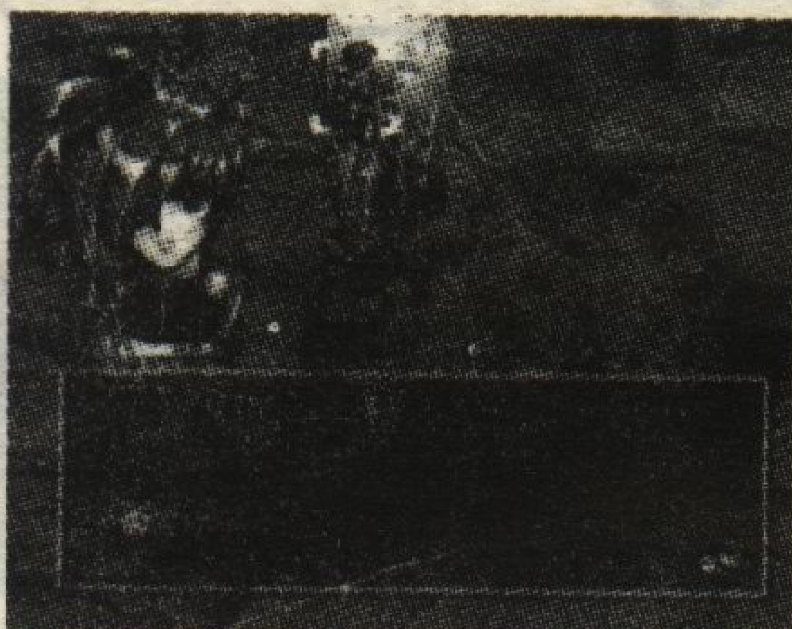
梦幻模拟战 V

SS NEW

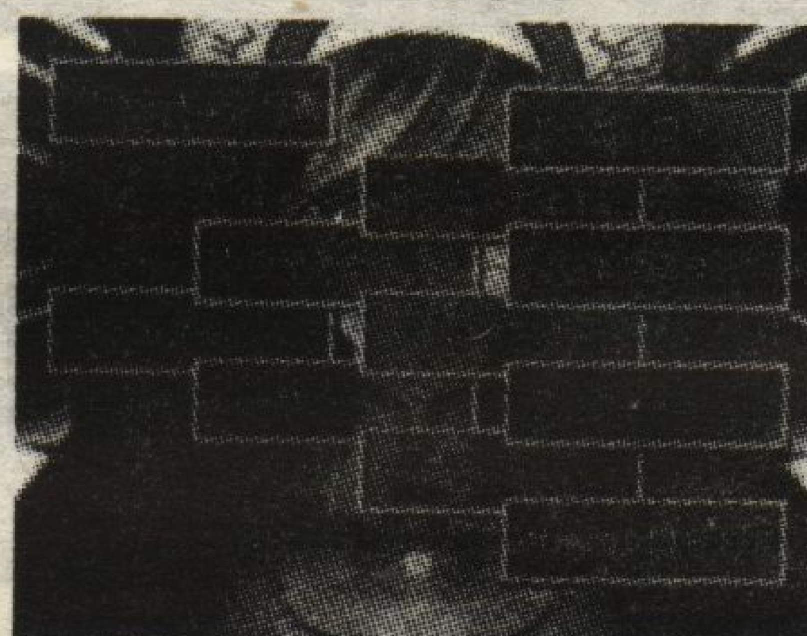
厂商：NCS
类型：SLG
媒体：CD－ROM
发售日：98年6月

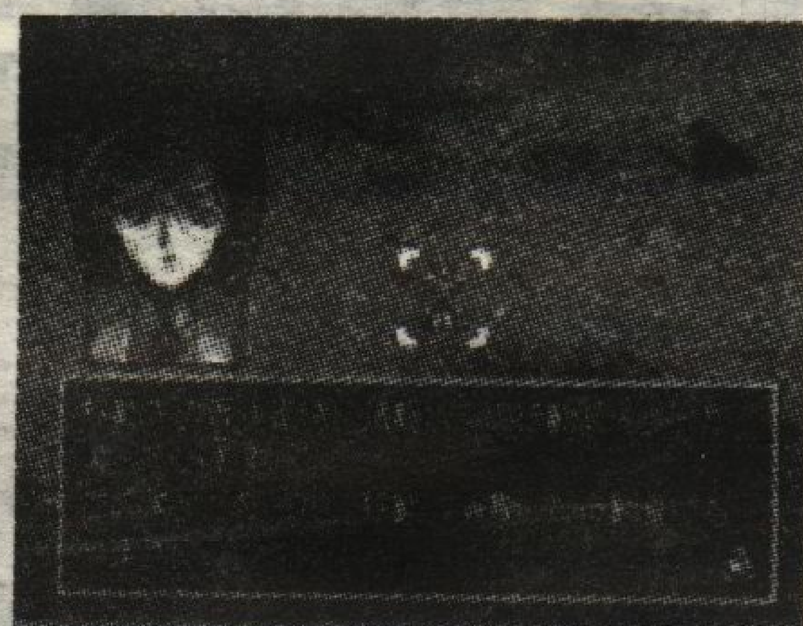
责编/E·T

系列中的迷全被解开了吗？


"梦幻模拟战"的完结篇

经过精心制作的战斗画面



这里会向你详细的说明在战斗中的一切问题，适用于初玩者。


关于新的移动系统，在这里也有明确的介绍。

系列中的迷全部会被解开吗？

❶能够得到兰古利萨被隐藏的真正力量吗？

相传在1000年前，エルスリード的国王ジークハルト将自己的灵魂与霸邪的剑相溶合，而成为了保存至今的象征着正义与和平的兰古利萨，正因为他与霸邪的剑相溶合，所以兰古利萨可能拥有古代魔法文明时代的强大力量。理由是因为霸邪的剑为古代魔法文明时期的武器，而且拥有强大的破坏力。

❷对于消失的古代魔法文明如何解释呢？

遥远的过去，大地上曾经拥有比现在还要先进的繁荣的文明。当时的魔法文明强大到已经可以在宇宙中有立足之地，可是突然之间文明顿时消失，这一直是千年来未能解开的迷。但是大陆各地仍然还有许多古代魔法文明时代遗留下来的遗迹，虽然人们只能够掌握其中一小部分（魔动巨兵和飞行艇），但也对发展帮助不小。

❸青色的月、红色的星真的代表吉凶吗？

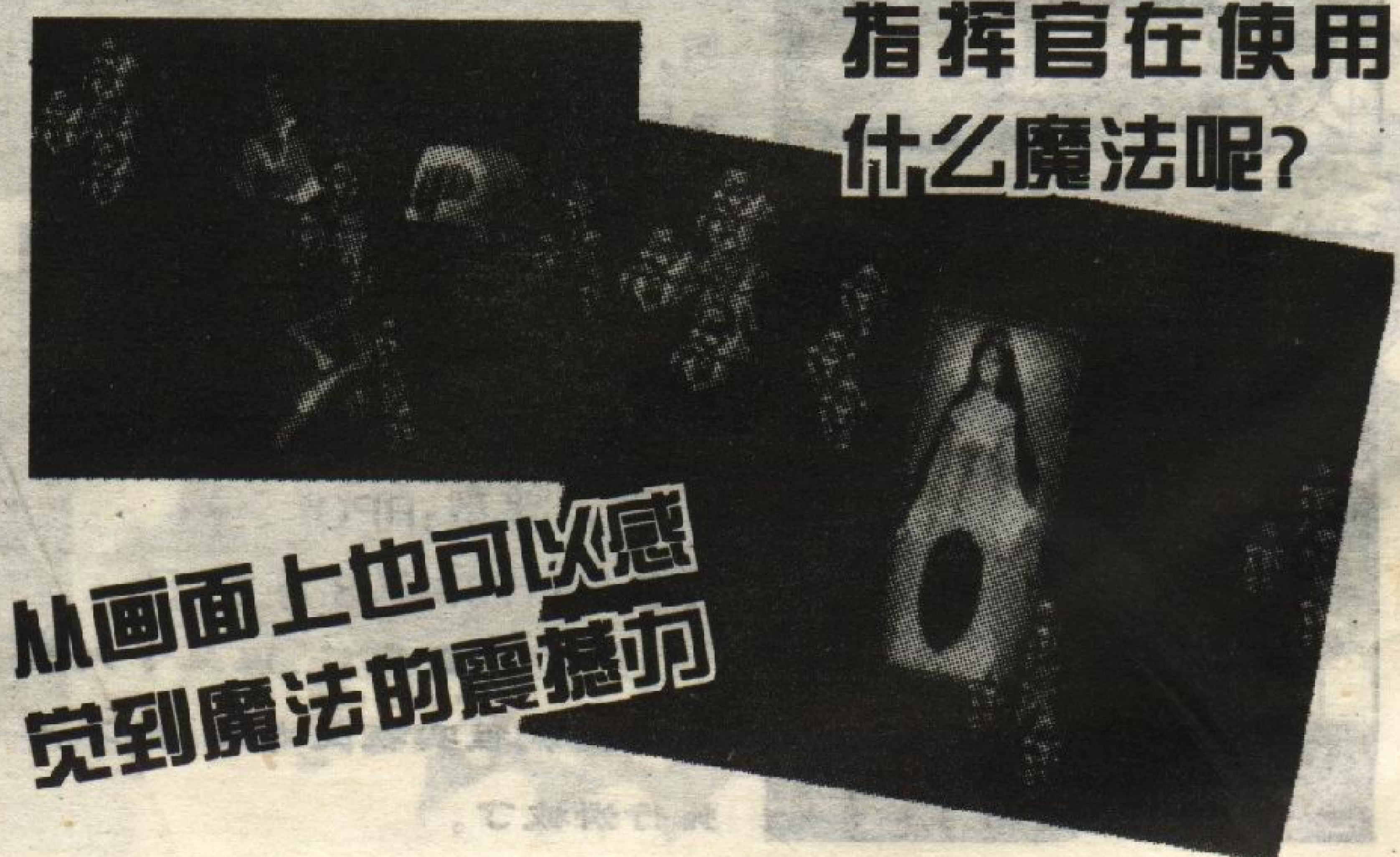
这是一个自从古代魔法文明时代留传至今的一个传说，青色的月亮是围绕着大陆这颗行星运动的小型卫星，据说是吉祥的象征。而传说中的红色之星是以200年为周期运动的慧星，每当它来到时，大陆都将有极大的灾难来临。以上虽然是传说，而且也没在前几作中有明显的表露，但是这可能是本作的伏笔之一。

❹关于人造人研究所中的秘密？

本作是完全继承前作的情节，在前作及本作中登场的人造人研究所隐藏着极大的秘密！虽然本次的主人公来自这个人造人研究所，但是这使得人造人研究所更加显得神秘。而且在游戏中，也会有不少人来人造人研究所寻找些什么，在这些人中不乏前作的知名人物，所以这使得主人公他们这些人造人也蒙上了一层神秘的面纱。

丰富多彩的战斗


巨大的冰属性魔法攻击

指挥官在使用什么魔法呢？

从画面上也可以感觉到魔法的震撼力

进化到最终状态的战斗系统

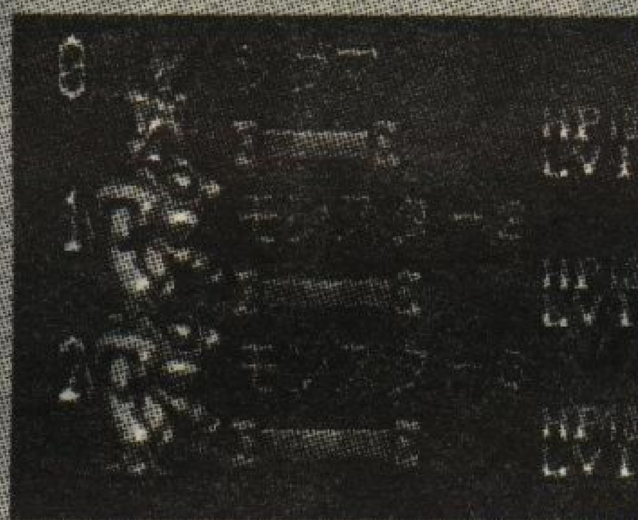
本作的基本系统继承了前作，但是对于战略战术深层次的展开，此回又有了新的改进。角色的判断力决定了行动顺位的关系，这样在战斗中就有着深临其境的感觉，这与前几作相比，的确进步了不少。

在游戏中为了使玩家能够熟练掌握这一新的系统，在游戏时玩家可以自己选择"说明"一项，这样就可以随时了解系统了。

行动的系统

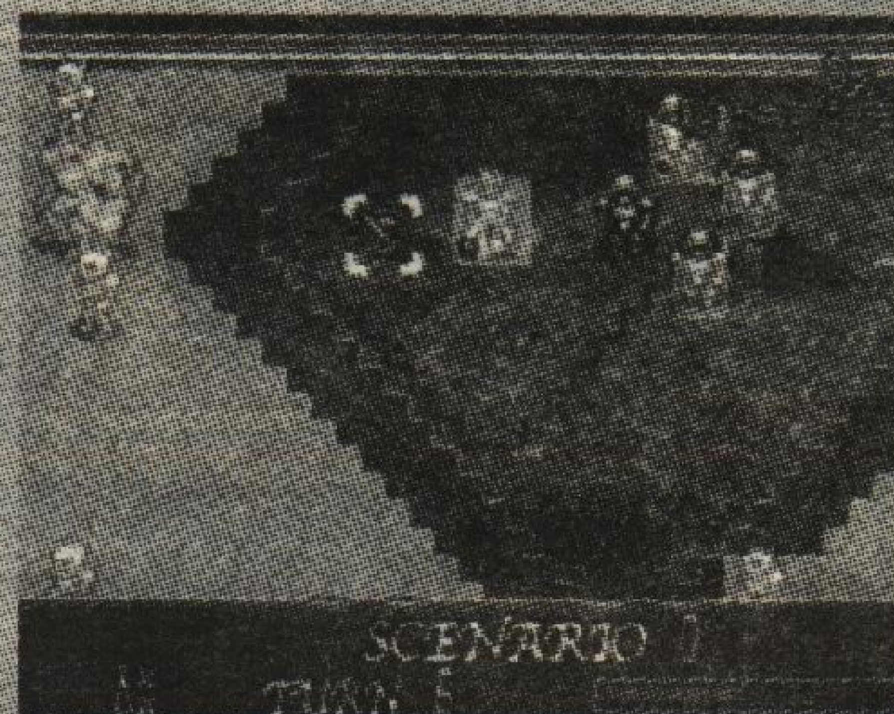
战斗依然由指挥官及指挥官雇佣的部队所组成，而玩家可以向他们任意下达行动的命令。此回的系统中，继承了MD版的特点，就是在雇佣及带兵时允许组成混合队伍，这样表面上说更加照顾玩家，但其实是增加了游戏的难度（敌人部队也为混成部队）。在行动这一特别系统之上，本作是在前作的移动方式上又有所改良。简单的说，就是移动与攻击等行动有不同消费量，所以到最后玩家可以使用"移动→攻击→移动"这种类似于"二次移动"的方式作战。



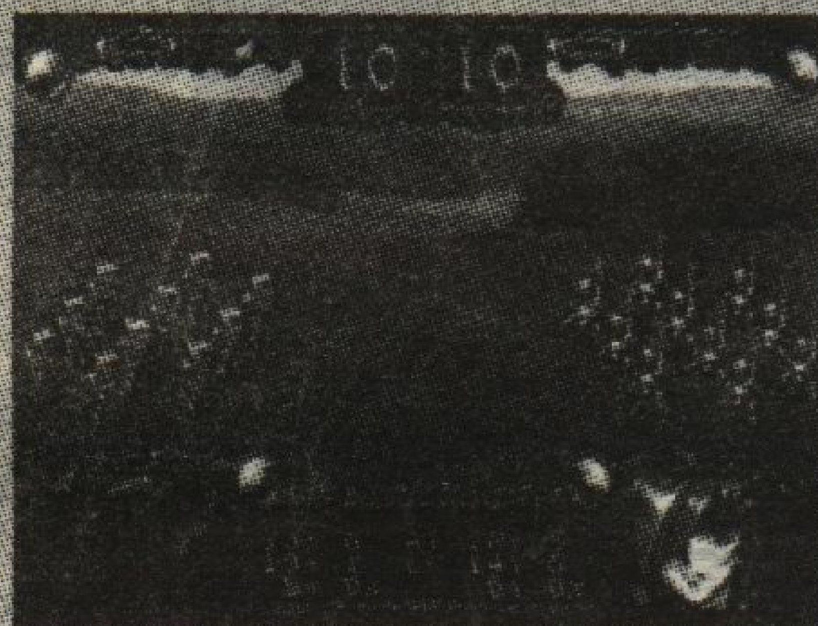


更加全面的行动系统

指挥范围的设定



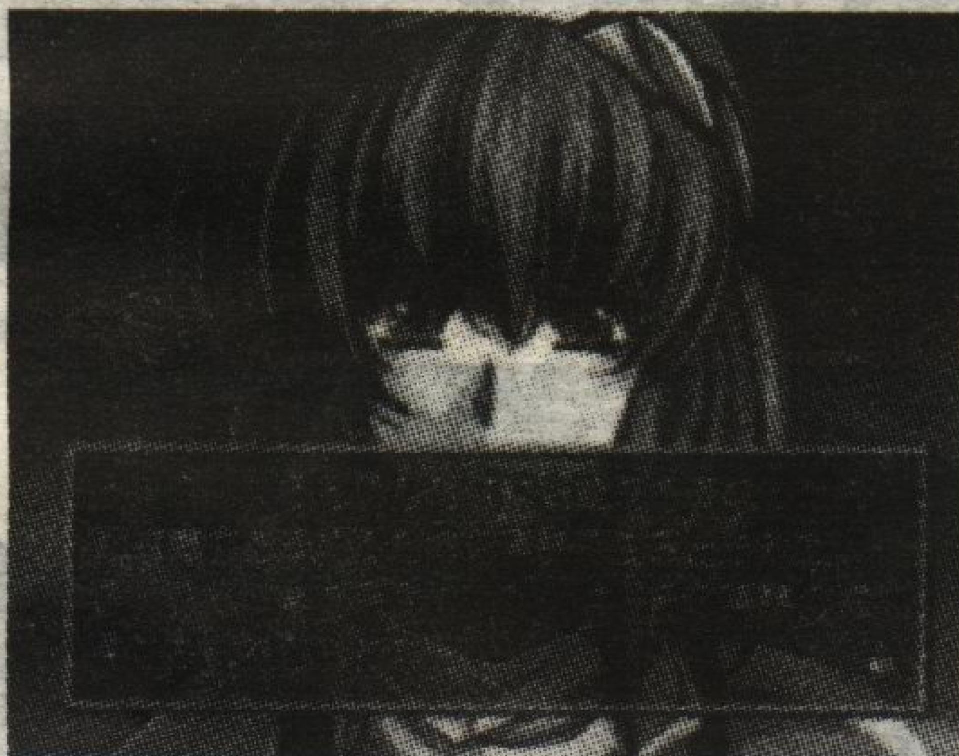
此回的战斗时，作品把过去一直沿用的所谓"结界范围"（应称为指挥范围），改变了一种表现方式，此种方式的改变就省去了过去一直非常明显化的"大面积绿色"（笑）。这种"模拟"化的处理使得指挥范围没有明显的界限，让战斗更加具有战术思想。当然对于佣兵部队而言，于指挥范围越向外越能体现出攻守没有在指挥官身前补正高。

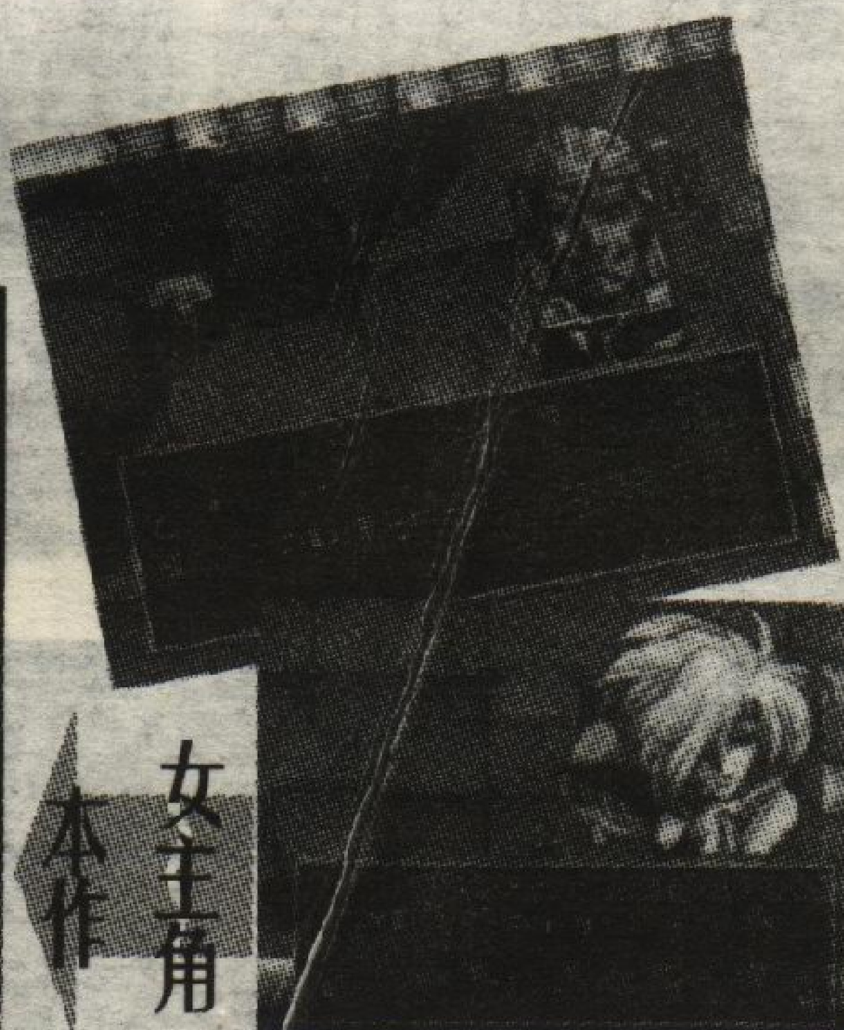


华丽的战斗画面

带有神秘色彩的游戏序盘

故事是在前作（Ⅳ代）的后面直接接继的，而此回Ⅴ的主人公竟然为人造人研究所的人选人?! 这是我们不能想像的（过去的《梦幻模拟战》主角一直为带有勇者血统的英雄们），而且主角的制作者竟然为前作的最大敌人?作品中除了有新角色，当然还有前作的人物上场，而且人物形象及外形的风格依然是"漆原智志"的手笔，我想不用多说了吧!





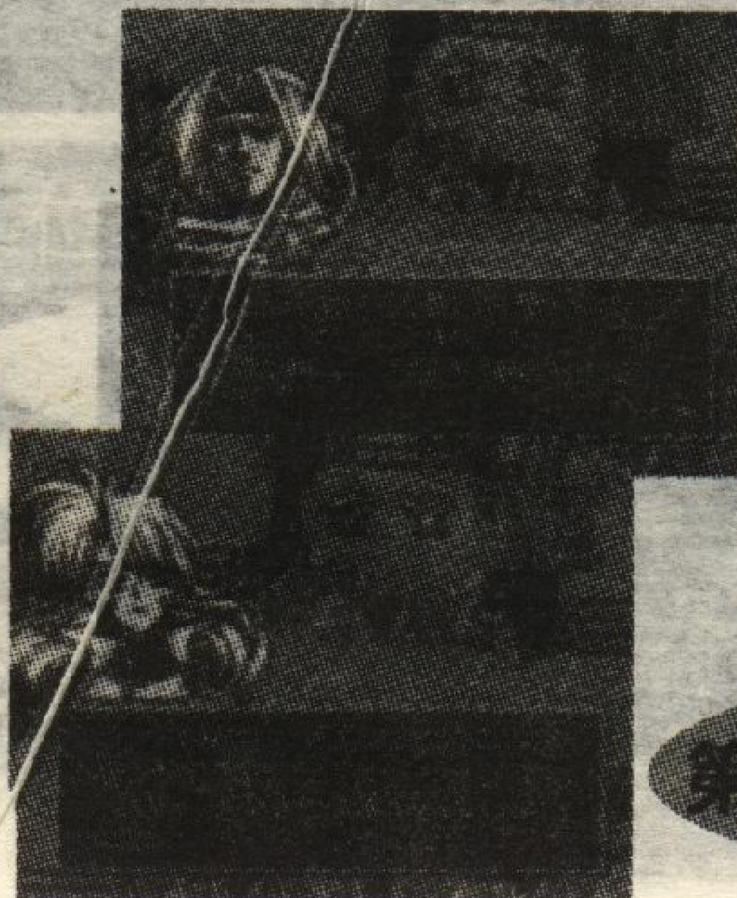
本作女主角

战斗开始

游戏的序盘

突然遭到袭击的人造人研究所中，有本作的男、女主角，他们立即与恶魔们展开对攻，随后将其击败后，二人逃出人造人研究所。想知道自己为何诞生的两位角色，在敌人追击之下，能有怎样的命运在等待着他们呢?





第一关还会象以前一样是"逃跑"吗?



NAMCO 名作剧场 2 之王中王

PS NEW

责编/E·T

- 厂商:NAMCO
- 类型:SLG
- 媒体:CD－ROM
- 发售日:98 年予定



KING OF KINGS 战术级的 SLG 复活





不知过去的那些 FC 玩家们是否还记得 1988 年 12 月 9 日 NAMCO 在 FC 上发售的一款著名的战术 SLG GAME——《王中王》(KING OF KINGS),当时这部作品曾经轰动一时,使得 FC 上其它战术 SLG 黯然失色。



这是一款描写剑与魔法并带有浓厚的中世纪风格的作品,游戏者要扮演幻想大陆中多个国家中的一个国王,而最终的目的是为了统一大陆。

此回,重新制作的这款游戏与前作相比除了在画面和声音上有了质的飞跃以外,还重新加入了新情节并且增加了关数。本作不仅可以进行单人的剧本模式,还可以在选择的地图上四人共同进行游戏,这也是一大创新。

华丽的召唤魔法



经过重新制作的画面

经过重新制作的游戏画面是当时 FC 所不能表现的,精美的 CG 表现的画面使人惊叹。通过欣赏片头的 MOVIE 让人觉得仿佛再现了当初《魂之利刃》给人的感觉,而且游戏中的画面及战斗画面全让人耳目一新,好了,让我们欣赏一下这精美的 CG 吧!



恶魔与怪兽代表邪恶的时代—

这是骑士和勇者以及魔法师的世界!



蓝天下的雪山



PS NEW

责编/E·T

厂商:SCE
类型:SPT
媒体:CD-ROM
发售日:1998年7月

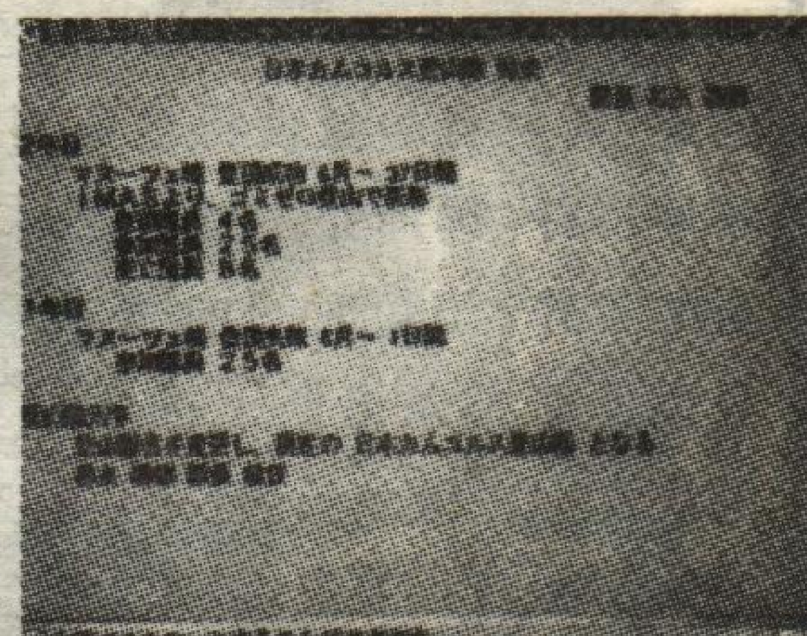
登山类SPT GAME于次世代上登场

虽然SPT游戏非常多,但是象此类登山的作品还是极为少见的。游戏者在游戏中担当的角色为登山队队长,队长要选择队员、装备、制订计划等等,而且于登山途中自然也要遇到例如:雪崩、落石、暴风雪等多种自然现象,身为队长要冷静处理一切,带领队伍最终登上顶峰处。当然于登山中队员的身体也会有所变化,例如所带的氧气一但不够使用,则必须进行无氧登山,这样,在选择人员上身为队长的你也应该注意队员能否承受无氧登山,最后如能历经艰难,登上峰顶才会得到奖励的勋章。



登上峰顶并不是想象的那么容易,这需要积攒大量的经验才行,所以刚开始登山的失败并不意味着不能取得最后的胜利。

登山队的历史上记载了很多英雄,其中也不乏壮烈牺牲的队员,不过希望上面不会有你的名字。

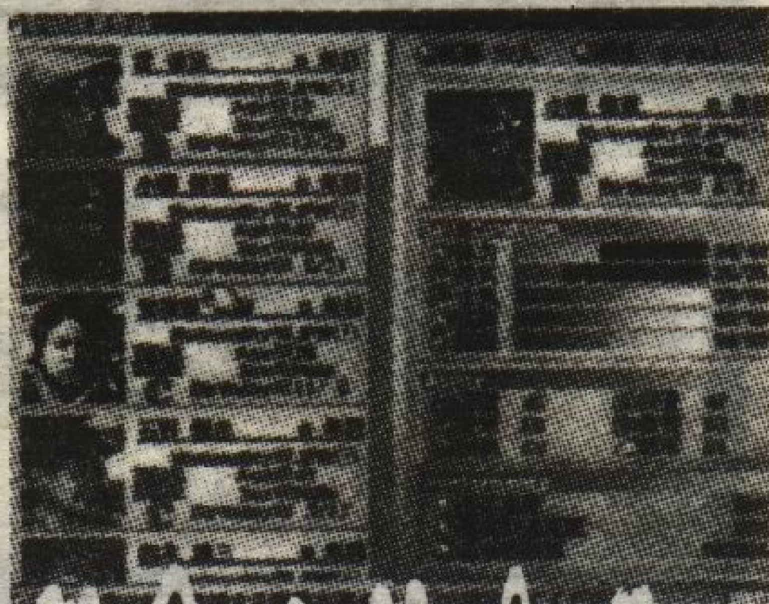


队伍编成计划立案

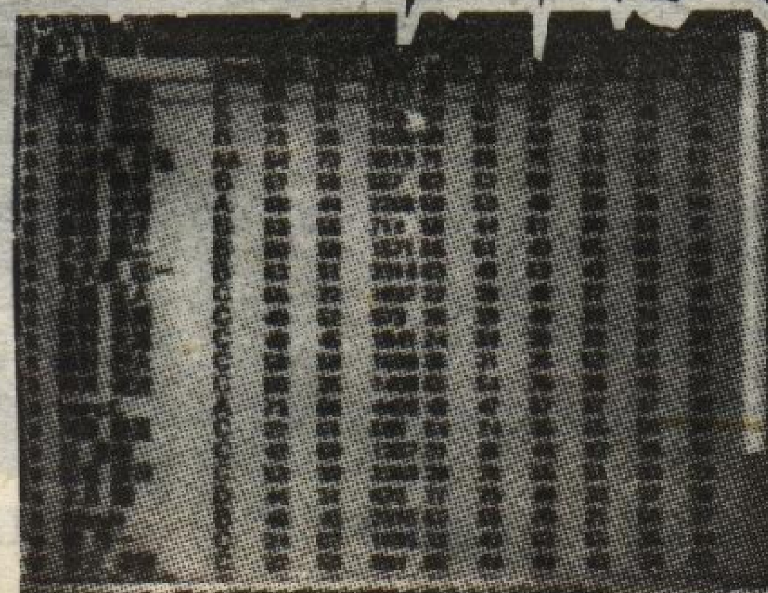
最初的登山队除了队长外并无他人所以开始要进行队员的编成计划立案,最初的登山队员并不多,所以说进行募集也是必不可少的。初期时,能力很高的队员并不多,而且这样的队员年龄也较大一些,所以尽量少用年龄偏大的队员,而要培养一些年青而又富有潜力的队员。队员安排完毕之后,就准备进行登山,在这里还要选择登山用的材料,选择完材料后便要去成田机场飞向目的地。

选择队员是关键



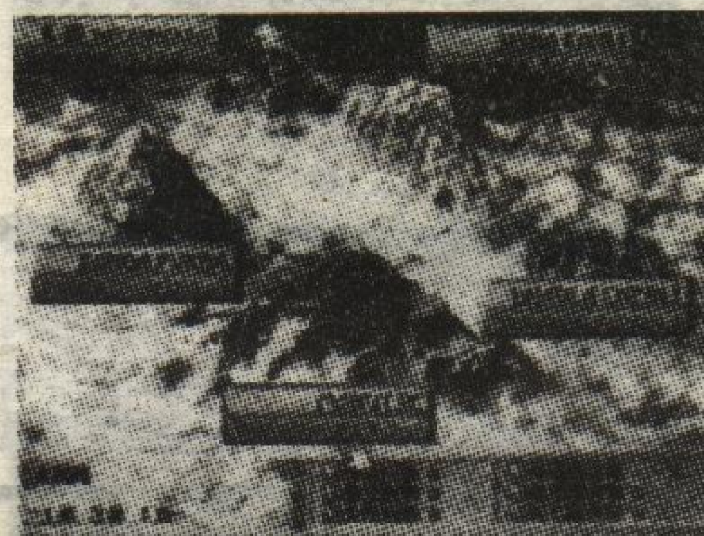


不知队员中是否能有女性出现!





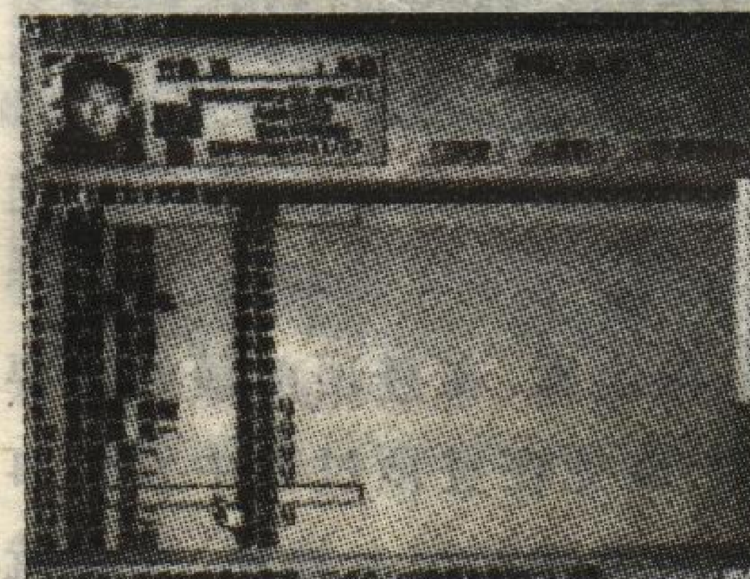
制定细致的计划



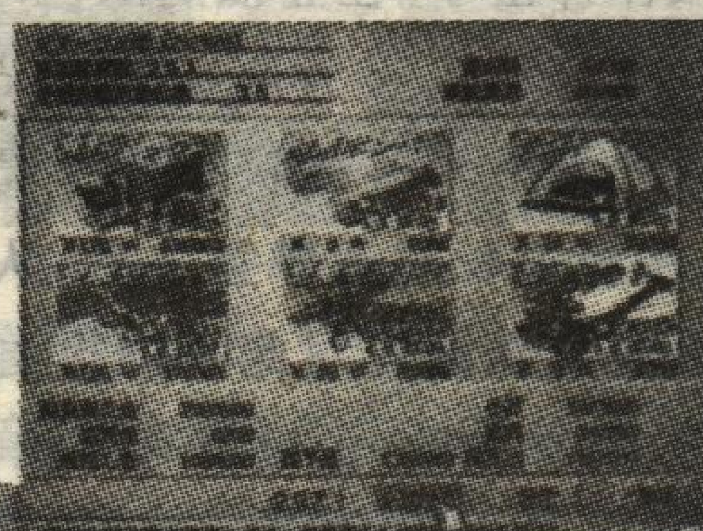
制定登山计划前要选择攀登的山峰究竟是哪座?



通过详细的资料可以确定哪座山峰可以攀登,另外,在资料上是会标明此山攀登的难易度的。



之后一定要进行登山用装备及消耗品的收集



准备完毕 成田机场起飞!

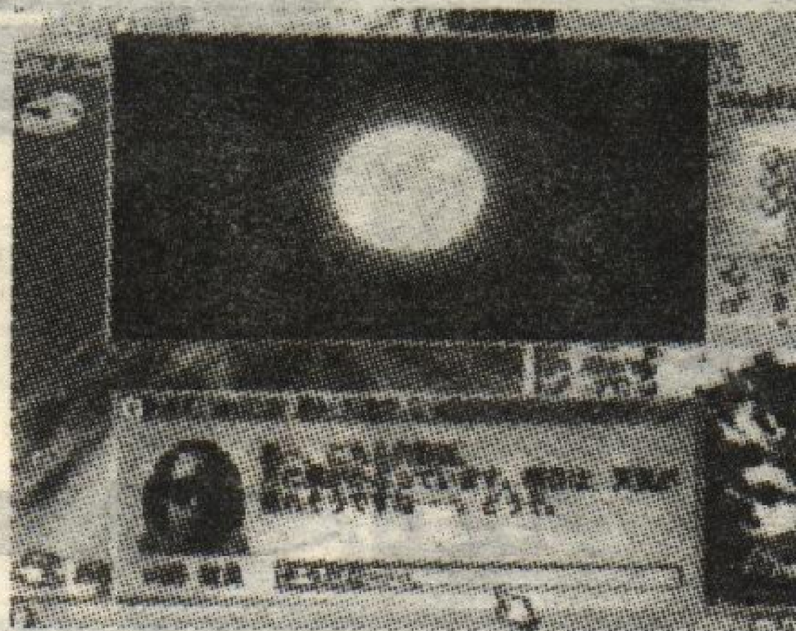




万事俱备！登山作战开始！

由成田机场飞到目的地后，在山下扎上大本营。之后的工作就是先把大部队进行分队，之后各队分别执行各自的任务，而各小队的任务总目标就是为了登上高山，在选择的道路上，要逐一建立站点，以便于使用。

准备工作到此为止



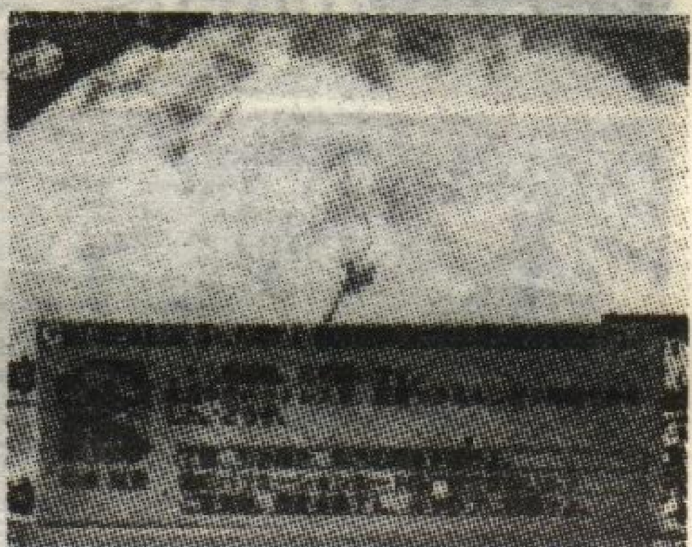


道路安全确保并且安置营地

在登山时自然要先保证道路的通畅和安全，这样就先要进行道路的探查工作，在探查主要登山道路时千万要回避开危险的地形，并且尽量使得道路简单明确没有岔路，如有这样的道路便最好。选择完主登山路后，可以进行一些再次确保道路安全的工作，于短时间内完成工作，之后便于整条道路上按地点及比例设置上中继点，这样可以让登山的队伍能安心前进，不用分神。









危险！

一但发生紧急情况，应该马上躲避，以免队员发生伤亡现象。



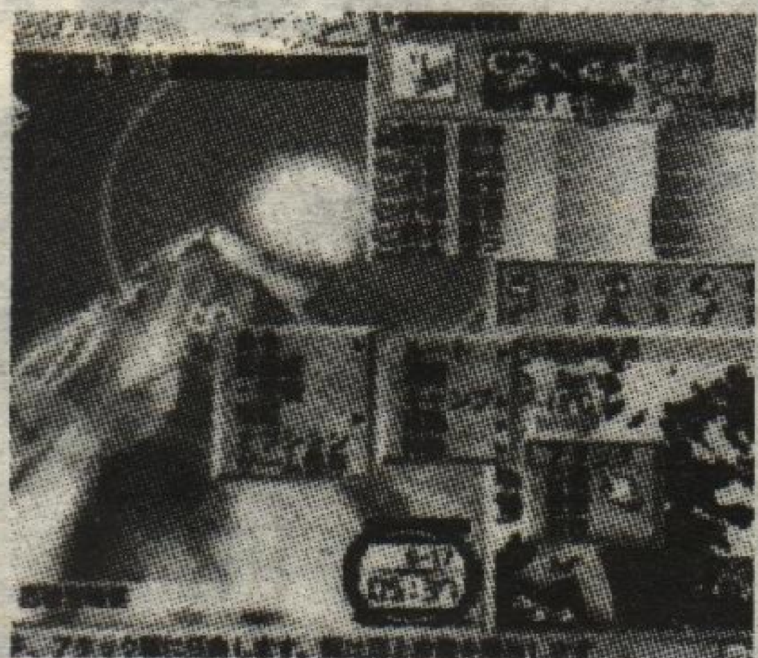
登山道路上中继点设置完毕以后，应将大量的补给物资放出其中，供主登山队使用。



登山途中随时都有可能发生雪崩！

一切准备完毕、向峰顶冲击！

登山道路选择确定，中继点及设施准备完毕后，便可以向峰顶作冲击了。在登顶的队伍中当然要尽量派遣精锐出阵，并且在天气情况极为良好的情况下再出发。在登顶前最好还要确认一下队员身体状态是否优良，以免在登顶过程中发生事故。在经过长时间攀登之后，队伍如果胜利登上峰顶，那么就可以看到新闻界对此事的报道，并且将此次活动记录于登山史上，如果失败，那也没有办法，就算加经验值了吧……



爬、爬、爬、爬、爬……

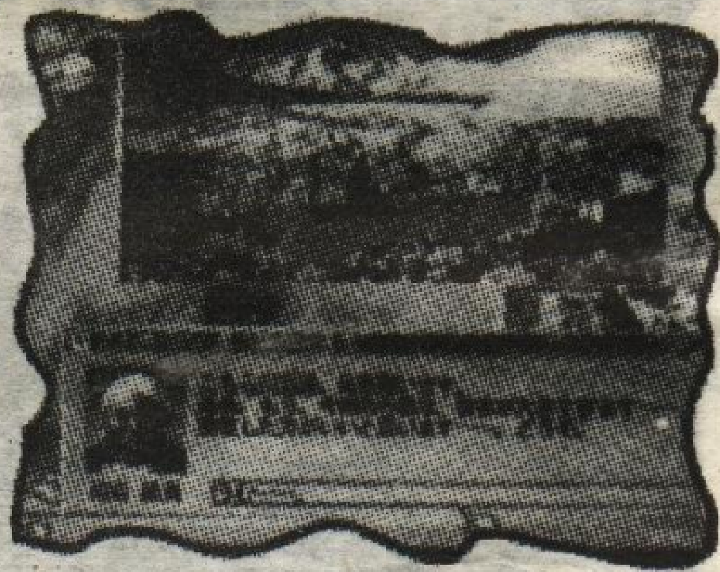
……登、登、登、登、登

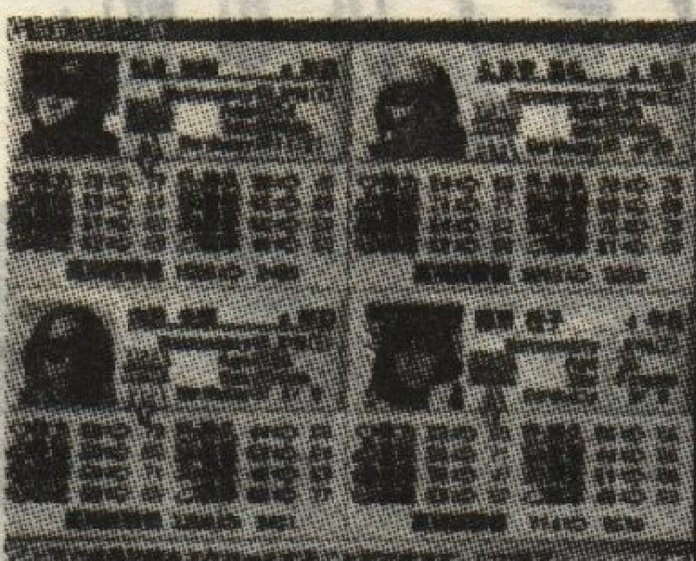


登顶成功!!

失败并不等于终结……









登顶成功 经验值获得!



实况足球 WORLD CUP 98



NEW

厂商:KONAMI
类型:SPT
媒体:128M 卡带
发售日:1998年6月4日

责编/E·T

今年世界杯的霸主是谁?



本世纪末最后的一界足球大会战将于6月10日在法国开战,而我们虽然不能亲临赛场,但可以在自己的方寸荧幕间"导演"出一幕幕可能比真实比赛还要精采的"梦之对决":

是让足球桑巴舞的双罗组合冲击号称世界最强的西西里防线?

还是叫全攻全守的橙衣大军和攻强弱守的英伦战士做绝死的对攻呢?

是让被卡佩罗称为天才少年的劳尔·冈萨雷斯与阿根廷王牌杀手巴蒂斯图塔争抢金靴?

或是叫伊吉塔和奇拉维特比试一下欧洲守门员所不能掌握的前场定位球?

还是安排左脚能拉出小提琴协奏曲的苏克与羚羊般轻快的阿斯普里拉较量一下脚法?

这一切的一切均会发生在6月的N64上!

本作为"实况足球"系列的第4作,这次的作品主要是为了迎合今年的"法兰西之夏"的热潮而制作,而且KONAMI为N64制作的这款《实况足球-WORLD CUP FRANCE'98》在前作的基础上又有所提高。本作基本以各国参加'98世界杯的主力阵容为标准,虽然参赛队员仍不是实名,但是却可以在能力与外型上找到与其相对应者,怎么样?诸位球迷已经按捺不住了吧!





游戏系统的6个种类

普通模式

于此模式内可以进行1P VS CPU、1P VS 2P、CPU VS CPU以及5人或4人共同比赛的模式,这是供玩家在平时或多人共同进行的模式,于此内的比赛均会一场后完毕,不会再有下一场。

联赛模式

此模式中可以进行世界上48支足球强国国家队之间的联赛,你将与每一支国家队均进行主客场制的对决,场场精采异常。之后再与明星队进行世界联赛总冠军的争夺。这将是考验你真正实力的时候。这场共94回合的交战如能胜出,便可以能夺世界联赛冠军。

'98世界杯模式

此次按照与'98法国世界杯分组相同的模式进行真正的世界杯决赛圈比赛,玩家将选择自己喜爱的队伍冲击本世纪末最后一次捧起"大力神"的机会,当然如果选择了处于"死亡之组"的队伍,那么比赛一开始就自然会陷入苦战之中,这一切请玩家自己注意。

P·K模式



这是所有的"实况足球"迷们所必修的课程之一,在此赛中难免有所犯规,这样被处以极刑的话,如果没有对"点球"深有研究很可能被对方破穿大门。所以必要的P·K修练可谓必可少,但掌握住把守大门的能力,这可以说是非常困难的。

特定场次

熟悉"实况足球"的朋友们对此模式肯定十分了解,此回还是具有八场次设立难度逐级递加的比赛,对自己实力有一定自信的朋友们可以去试试看。难度越高,比分差和实力比可能越大,就目前的资料来看,本次最高难度为"日本VS巴西"差2分45秒结束,两队比分:巴西2比0领先。

练习模式

为初级者设制的模式,于此玩家可以由最基本的练起,从带球到传球到过人到断球到射门等都有专门的练习,而且还可以进行一些综合性的训练,比如练习一下定位球的直接射门和进攻时的组织配合,养兵千日用兵一时吗!

技战术设定举足轻重

众所周知在足球比赛中战术及阵型的设定是弱胜强或两只水平相当的队伍取得最终胜利的关键。

在每次比赛开始前及比赛中玩家都可以进行设定的改变，根据场上不同的形式随机应变，活用设定，但必须审时度势才能有好效果。以下将会介绍设定中的几种，希望应该对玩家有所帮助。





丰富多彩的战术设定

最基本的阵型设定

阵型的使用主要取决于对手的实力，采用反击及进攻都可以通过阵型来表现出来。另外，也要考虑到本队善用的战术和部分队员的实战能力，综合上述条件选择合理的阵型，才能充分发挥队伍的实力。

参与进攻的队员设定

在比赛中一但前锋被对方盯死或状态不佳，队中的中场或后场应及时插上参与进攻，这样多个攻击点和多个得分手都会令对手防不胜防，所以此作也加入了参与进攻的队员指定。

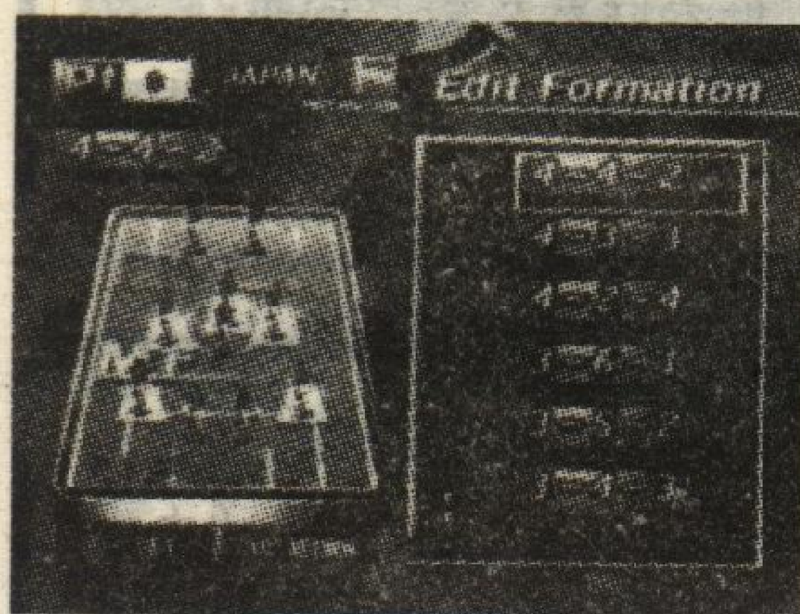
细致入微的设定作战

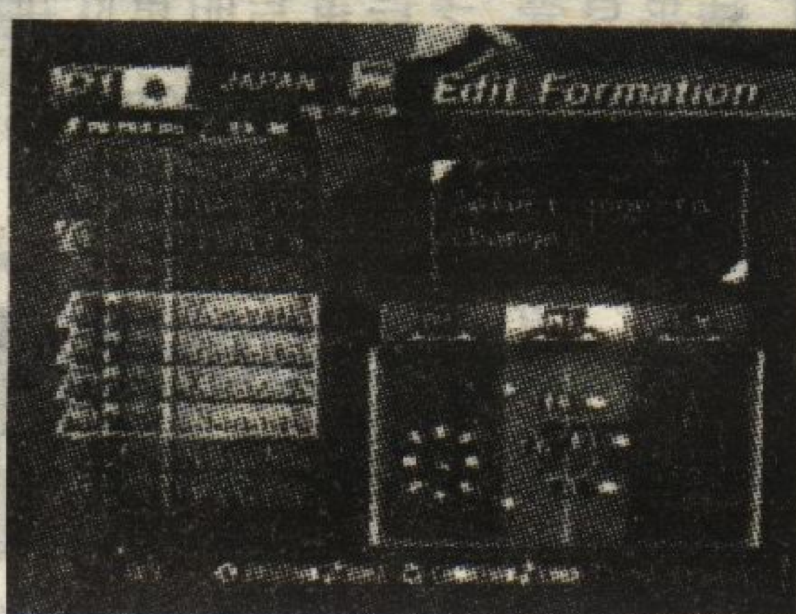
个人战术设定

在游戏中首次追加了个人的战术设定，就目前资料来看，每名球员的个人战术设定都非常复杂，不过，好象每个战术设定都有专用的图象来表示，所以不熟悉足球专用语（英文）的朋友可以能过图像来了解。

参与防守的队员设定

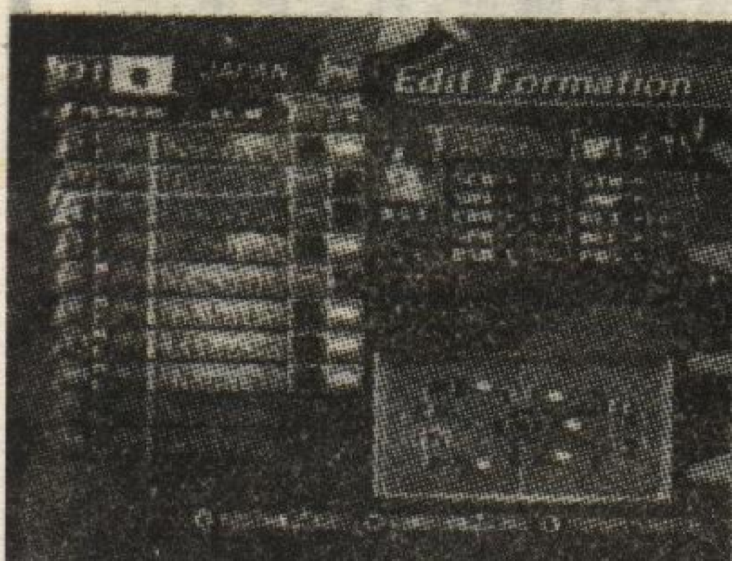
足球比赛有攻有守，只有后防稳固才能使进攻更加有力。所以在防御时，不仅要依靠后卫和守门员，中场选手的回防以及前场选手的回抢都可以使得己方防御的效果提高许多。

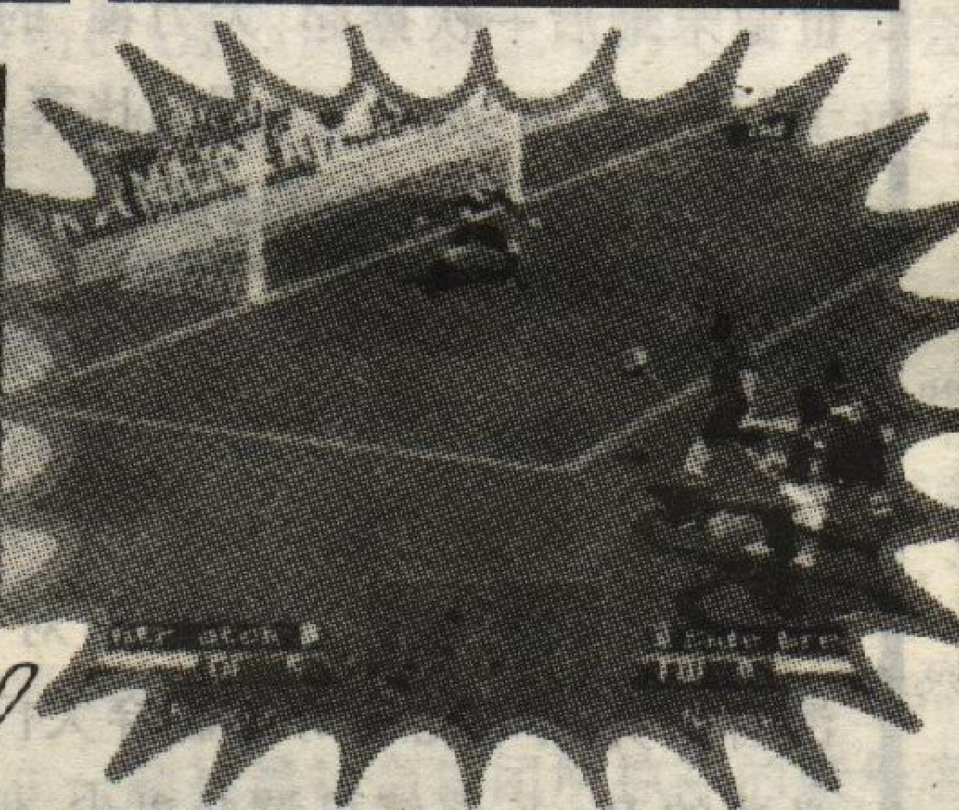






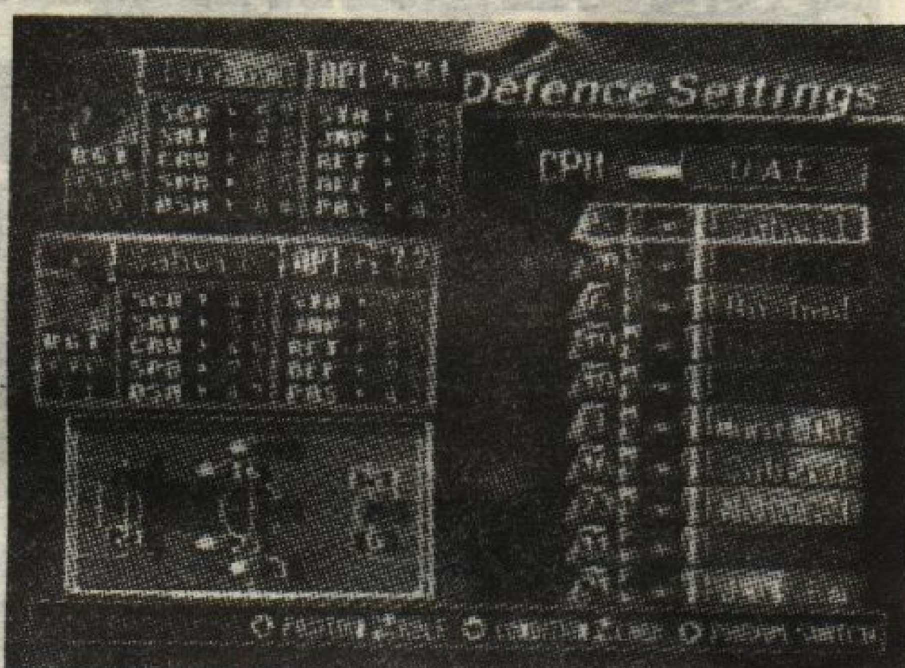






小角度射门!





丰富多彩的演出

在本作中，除了比赛时的画面描写的非常细腻之外，于犯规后和受伤队员被紧急救助的时候，都有非常明显的显示，而且队员和裁判的动作和表情都会表现在画面上，这一点虽然继承了前几作的特点，但又有所提高，不过，希望KONAMI以后能在这种基础上再有所创新才好。



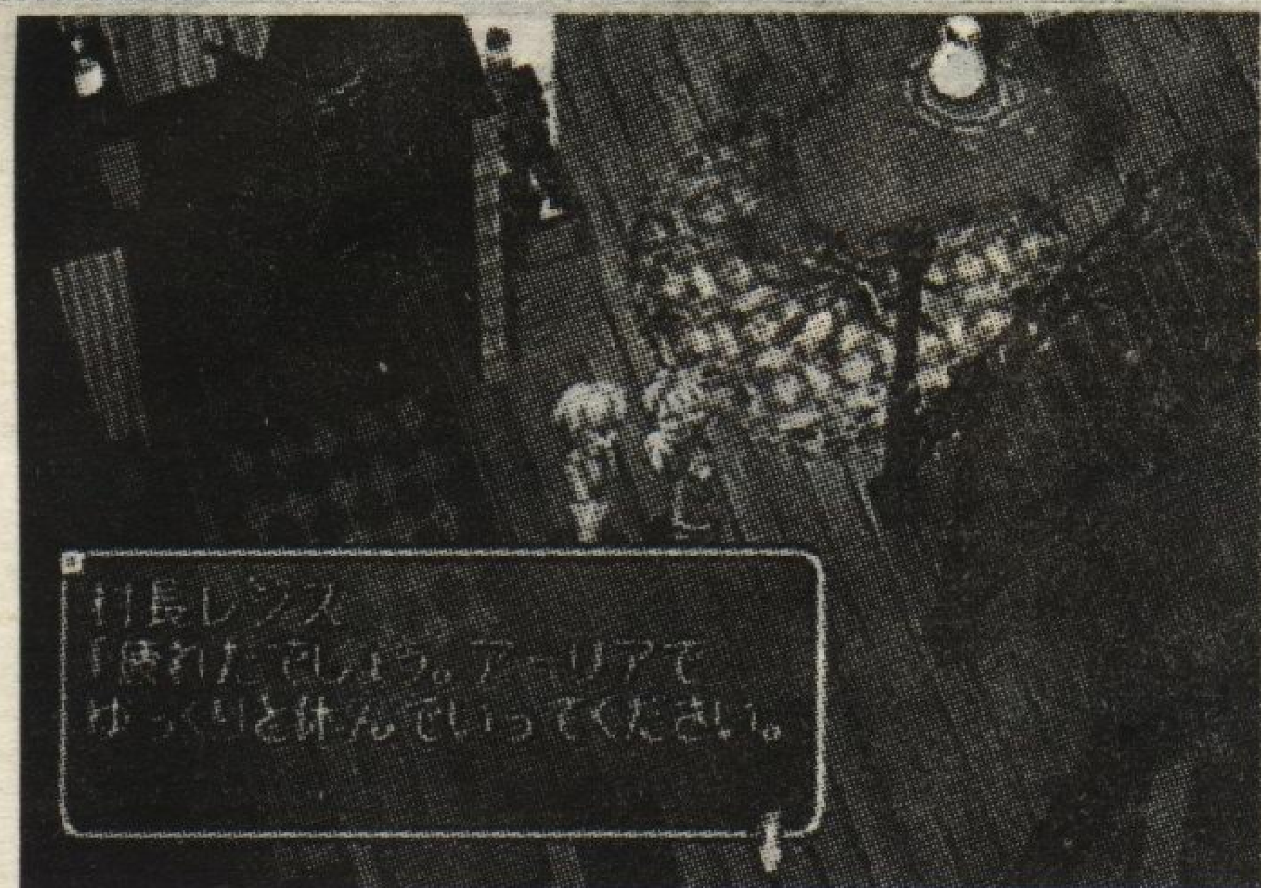
好似"加血魔法"的救助喷射剂。

为什么没有担架车?





我扑、我扑、扑、扑、扑……



星之海洋

PS NEW

- 厂商：ENIX
- 类型：RPG
- 媒体：CD－ROM×2
- 发售日：98年夏予定

责编/E·T

被明朗化的四个新事实

虽然《星之海洋2》会于今年夏天发售，但是整部作品还有着许多的细节被迷团所包裹，这次又得到了一些新情况，在此虽然又可以进一步的观察这部作品，但是其游戏本身及故事的大概还都没有详细的资料。

不过通过这些新资料我们可以看出他与前作相比虽然表面上极为相似，但是有着质的区别。

STAR OCEAN 事实1 3种战斗模式

《星之海洋2》的战斗方式分为3种，玩家可以自由进行选择。最为优秀的是"全动态模式"，玩家要自己操作队员的行动，以及攻击和魔法，这增强了紧张感，但是却有些复杂。第二种为模拟动态模式。这有一些象普通RPG的战斗，玩家只要选择攻击方式和被攻击目标即可，但是不能移动攻击射程以外的敌人，第三种为前两种之间的模式。

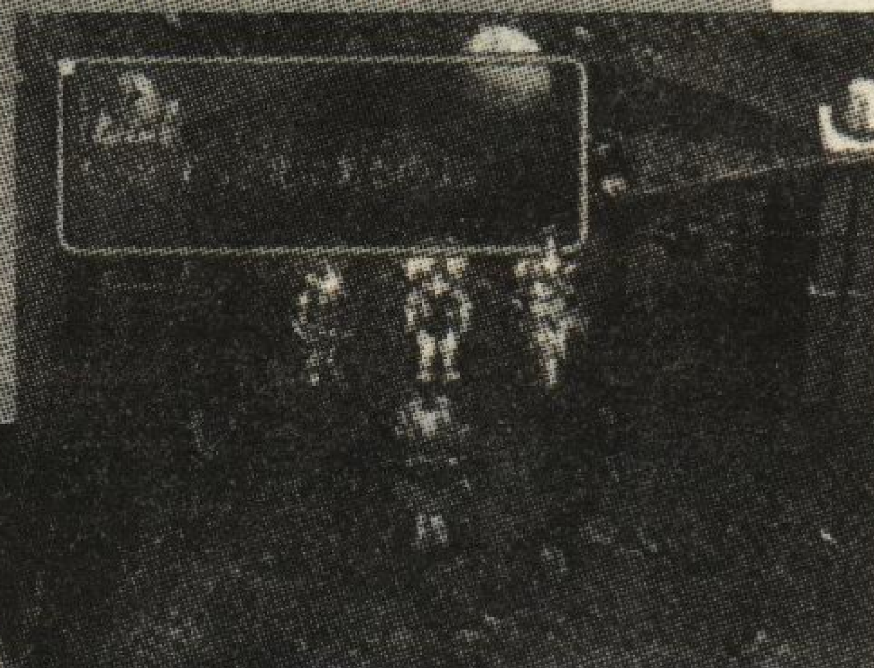


STAR OCEAN 事实2 自由行动

本作的主人公在进入街或城市的入口内按下"□"便可以独自一个人进入街中，而其它仲间便也会入街中去干自己的事情。

在街内，主角可以与仲间交谈，并且回答他们的问题，这样可以增加仲间好感度，不过若是问题回答的不好，则仲间于战斗时会下降能力。



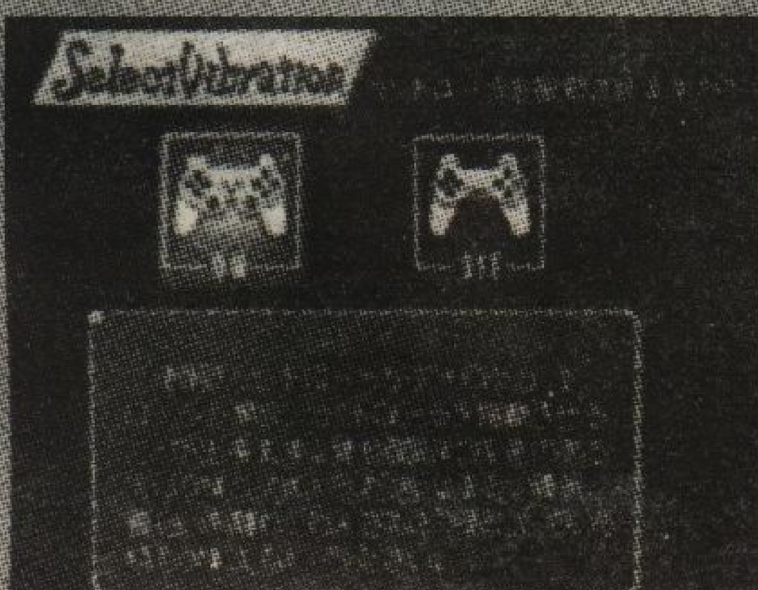


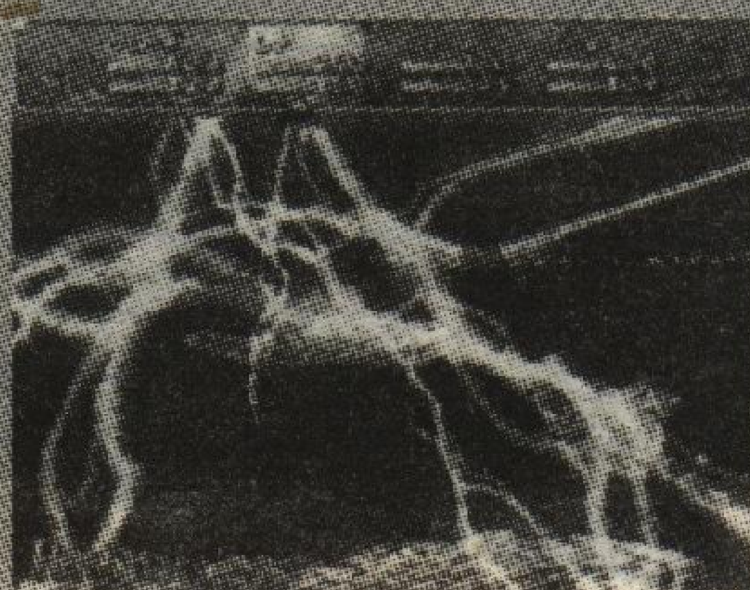


令仲间好感度上升的对话

STAR OCEAN 事实3 振动手柄对应

《星之海洋2》对应振动手柄，于战斗中主角放出强力魔法或被敌人攻击以及在片头MOVIE的大飞船飞行时，手柄均会振动，这样据说可以增加临场感，当然，这只是据说而已，只凭着几下振动就可以有临场感吗？当然，如果要有朋友愿意试一试，可以去买一支振动手柄，体验一下是什么感觉。





STAR OCEAN 事实4 整体地图

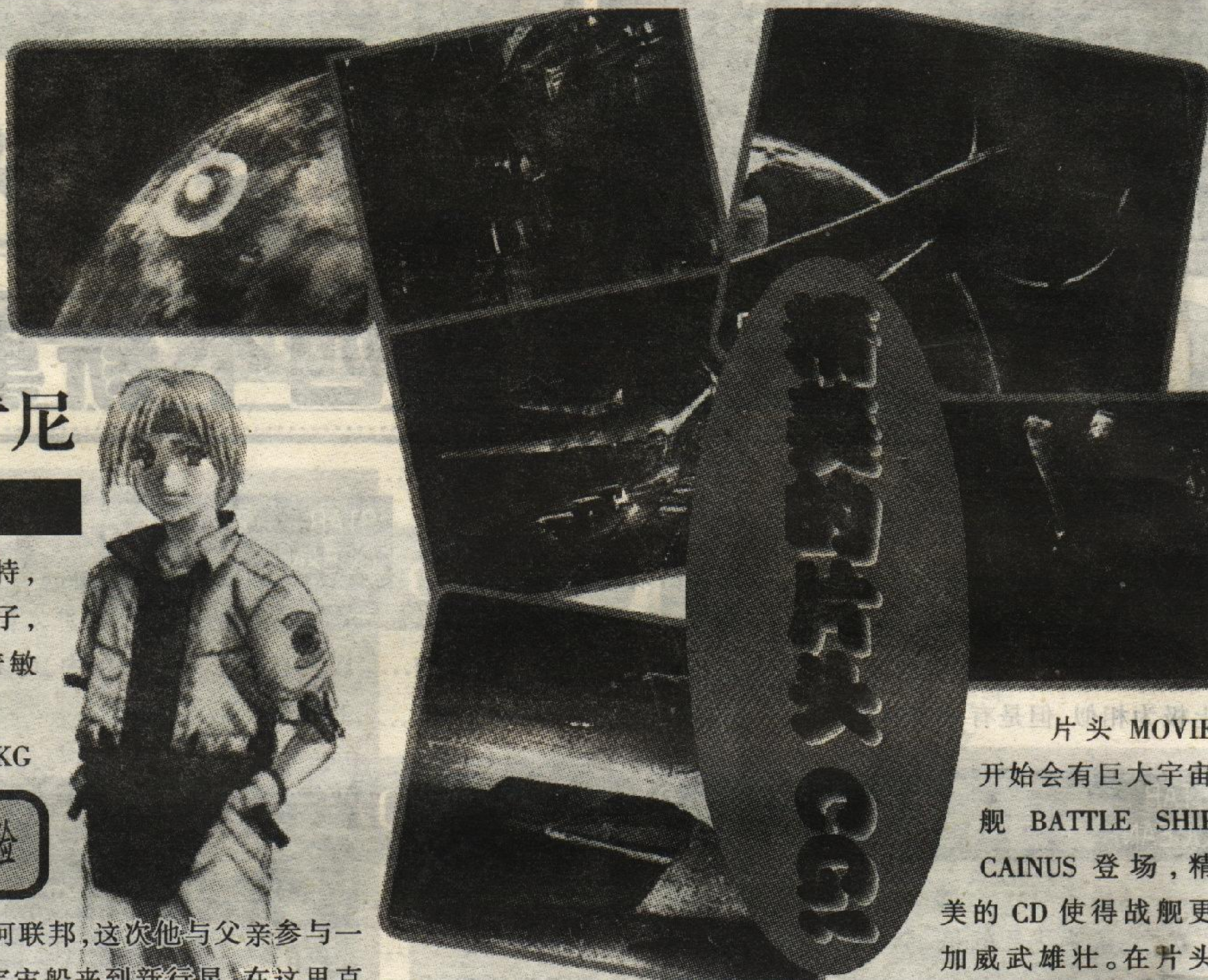
此次的《星之海洋》因为是于次世代上，所以把画面做了质的提升，地图均为CG制作，极为精美，并且在街道中，由POLYGON构成的建筑也很形象，看来游戏的画面很是不错！在本作中，加入了整体地图，这样玩家就不会于3D的大陆上"迷路"了。



主人公克罗特与蕾娜的序盘介绍

《星之海洋 2》中有两位主人公可供选择，这便是所谓的"双主角"制。

以两个人不同的视点，来进行游戏，会让作品更加生动并富有娱乐性，这次向大家介绍两 个人的序盘情节。



片头 MOVIE

开始会有巨大宇宙舰 BATTLE SHIP CAINUS 登场，精美的 CD 使得战舰更加威武雄壮。在片头部分还可以看到不明物体向行星的堕落，这未知的物体，究竟是什么呢?

克罗特·C·肯尼

CRAWD·C·KENNY

活泼、开朗的地球少年克罗特，是一个正处于青春叛逆期的小伙子，在军事士官学校的学习使他有着敏捷的身手。

■1 月 23 日生/19 岁/175CM/68KG

由一次任务开始他的梦一样的冒险

克罗特与父亲同属于地球银河联邦，这次他与父亲参与一次未知行星的调查工作。他们乘宇宙船来到新行星，在这里克罗特会开始他的冒险生涯，不过这一切现在的他正一无所知，而且他本身参加这次任务也是因为被父亲强迫前来的……



星海

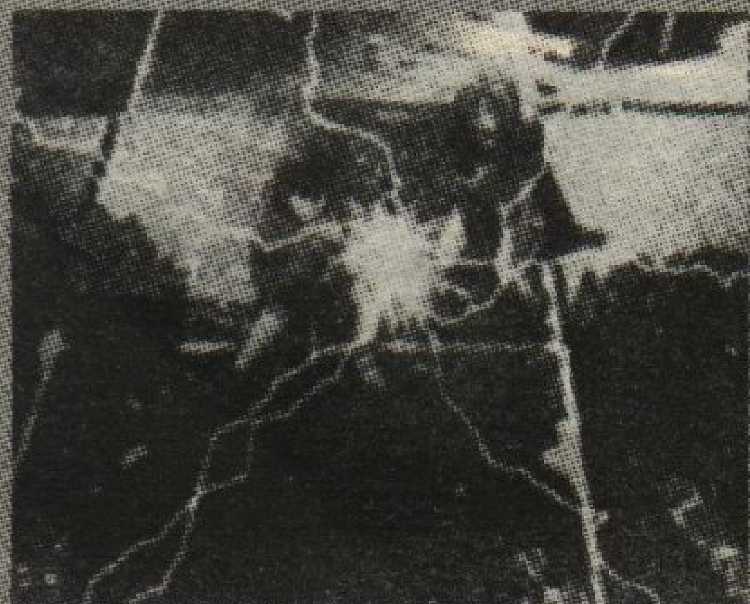
行星 EXPER

来到新行星调查的克罗特与父亲罗尼奇斯发现行星下面仿佛有着巨大的能量，于是他们开始登上地面进行调查。

这时巨大的能量帐出现了，克罗特为了能接近并调查能量帐，便向它近处靠近。但在此时，因为不小心接触到能量帐，克罗特被突然吸收进入未知空间。

父亲是传说的英雄——罗尼奇斯(前作主角之一)

本作主角的父亲——罗尼奇斯，在前作中是一位英雄式的人物，如果玩过前作的朋友，应该对这个人物非常熟悉了吧!





能量帐的发现!

梦一般的冒险由此开始

蕾娜·兰福特

RENA · LANFORD



拥有可爱的外貌但是极富有冒险性格，会使用治愈系魔法。出身于行星 EXPER。

■5月13日生/17岁/160CM/45KG

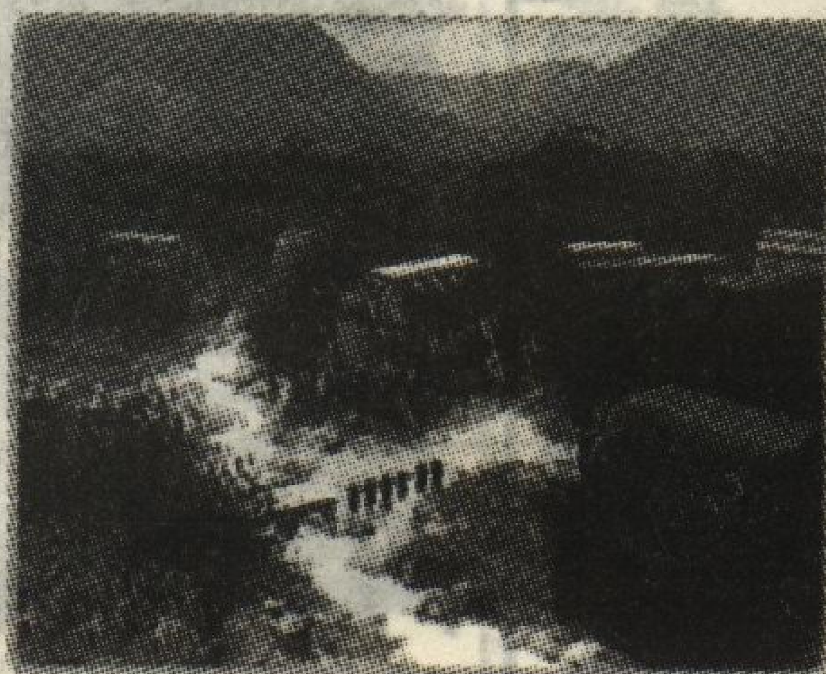
迷之物体正从天落下！

蕾娜的故乡

蕾娜的家乡是行星 EXPER，一天突然的闪电划空而过，而闪电的中心体就是被时空转移过来的少年克罗特。EXPER 有一个传说，如此闪电划空而过，则象征着罪恶及灾难来临。蕾娜看到闪电后，就非常想去看一看，虽然其母亲一直劝阻，但是蕾娜的好奇心太强了……

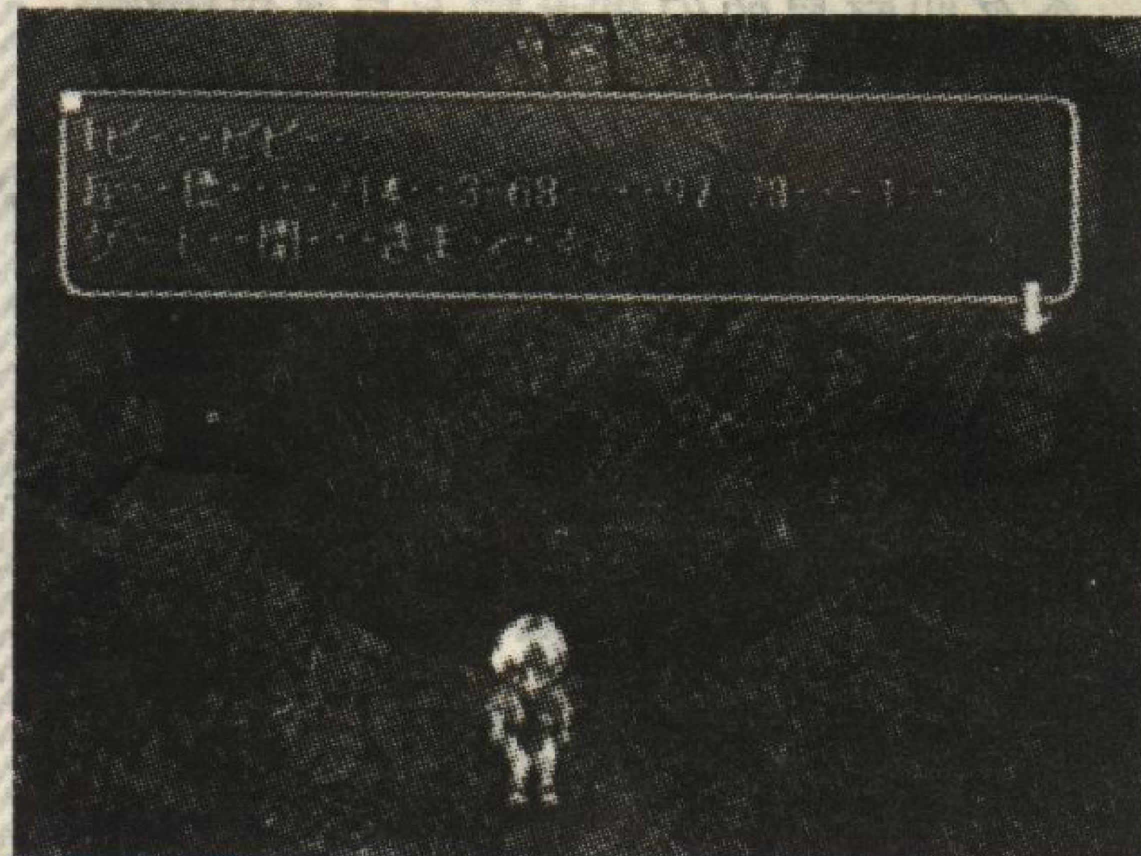
蕾娜家住的村庄

这是一个盛产农业产品的村庄，整村人依靠着农业种植维持生活。

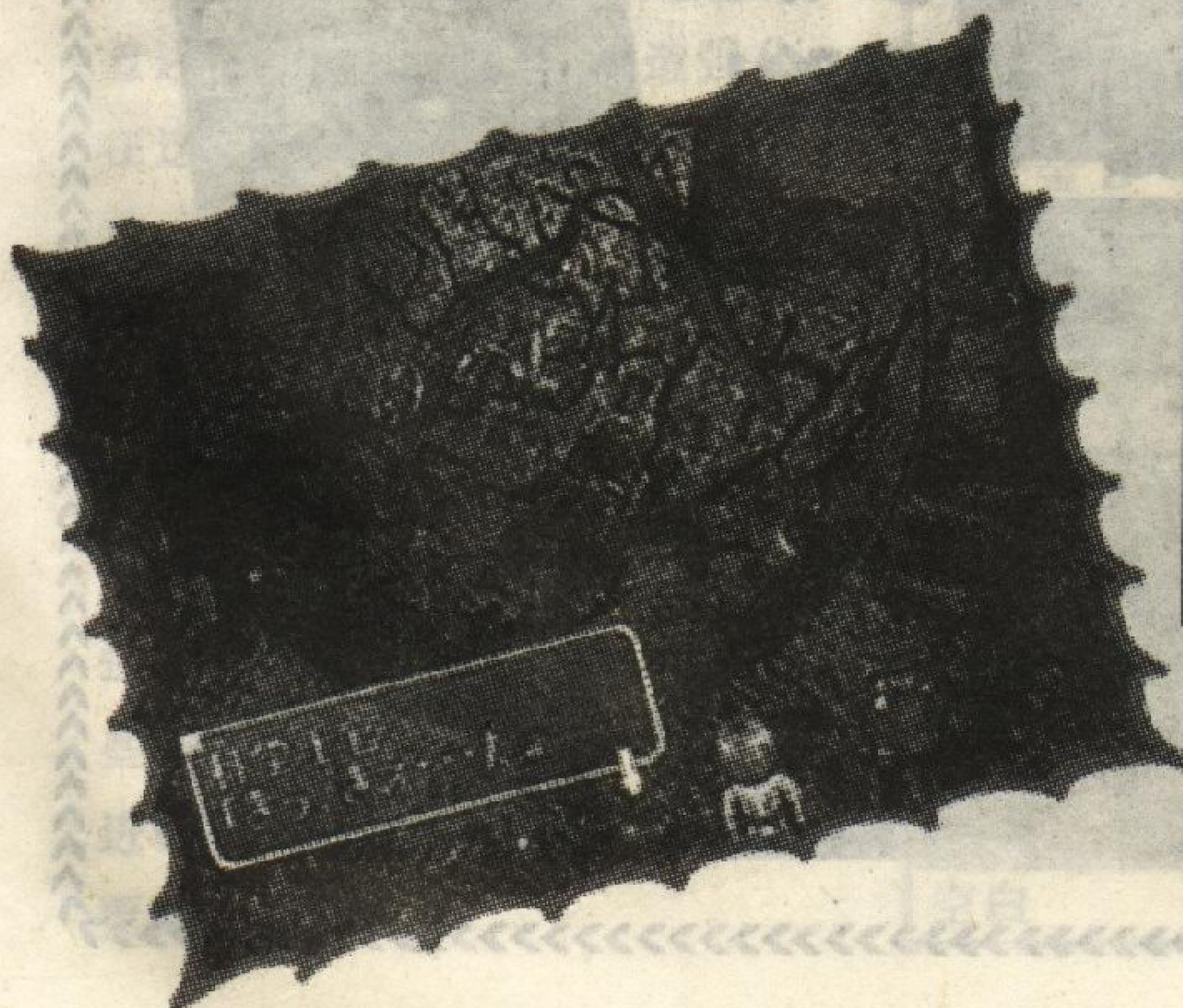


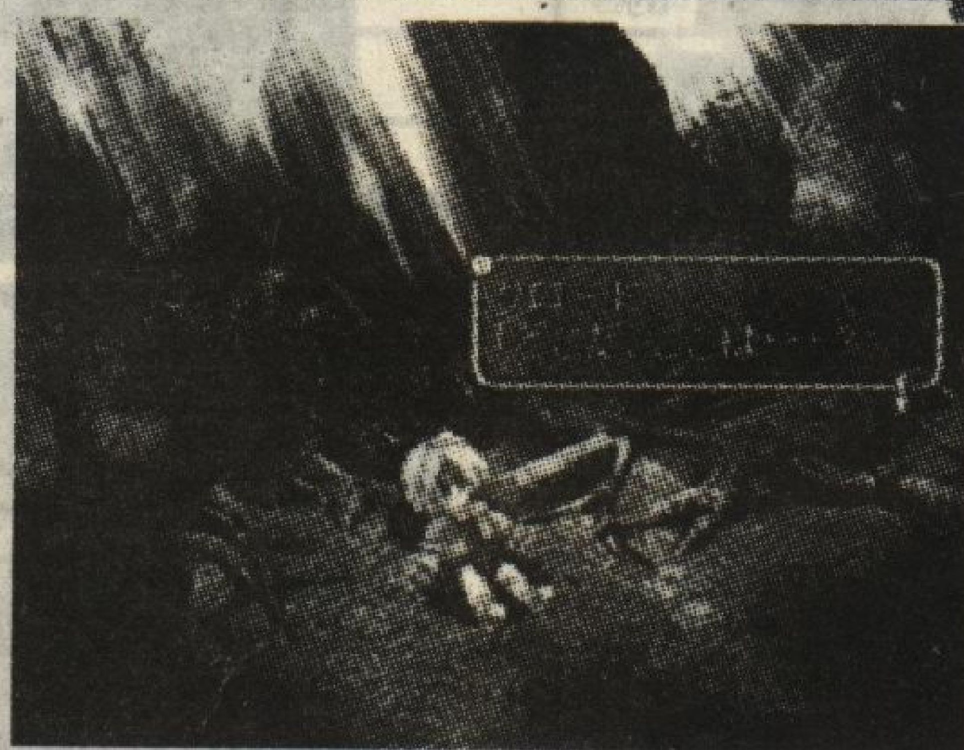
初次见面，神护之森

进入神护之森，因为选择主人公不同，所以视点也会有所改变。克罗特转移后，正好落入神护之森内。而蕾娜正是因为在神护之森中散步而遭到怪兽袭击。两个人见面虽然相同，但是因为选用角色不同，所以画面也不一样。









请等待以后的新情报公布！

选择不同主人公而出现不同的画面



市场导游 恶魔救世主

SS	对战 ACT	CD－ROM	使用记忆区数 16
	CAPCOM	目前发售中	4M 加速卡对应

灵魂、鲜血、恶魔……



在 ARC 上拥有大人气的格斗 GAME——《恶魔救世主》此次凭借 4M 加速卡在 SS 上复活了！家用机版上新加入了 4 名新角色，众位对战游戏的拥护者们不赶快来试试这部 CAPCOM 的大作吗？

新恶魔们于此参上



ジェダ



キュービィ

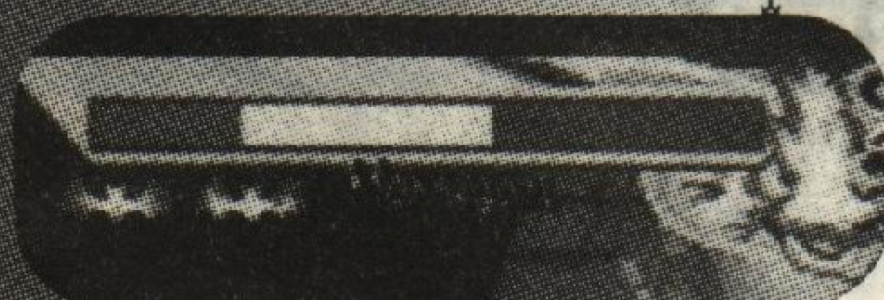


バレッタ



リリス

[illegible]有着奇特的体力显示方法



[illegible]中红色表示[illegible]的体力，白色[illegible]恢复的体力[illegible]旦被受对方攻[illegible]将减少），绿色表示现有的体力。体力[illegible]代表着角色拥有的体力槽数，一旦[illegible]没有了，则代表角色被对手打败。



EX 必杀技

具有夸张的表现力，而且杀伤力也十分惊人的 EX 必杀技。

每名角色的攻击方式都有所不同，对战起来令人眼花缭乱。



攻击多种多样



防御反击技

与《街头霸王 ZERO》相同，此作也拥有防御反击技。



升龙剑？！

- 游戏性：9
- 收藏性：8
- 热销程度：8
- 建议购买度：8

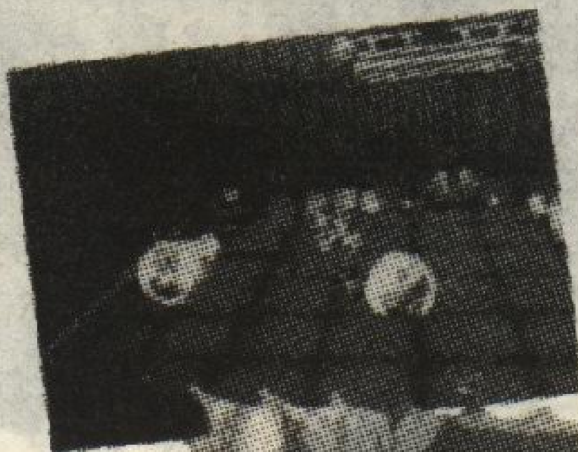
市场导游 华布鲁 协奏曲

PS	ACT	CD－ROM	使用记忆区数 1
	BANDAI	目前发售中	振动手柄对应

这是怎样的游戏呢？

一部 3D ACT 游戏，在游戏中玩者操纵一位乘座“POLICE ROBO”机械人的小狗警察。

本作之所以能够许多的人来购买，是因为本作中拥有可爱的人物造型，以及流畅的多边型技术和高素质的动画，而且作品幼稚可爱的世界观也吸引了许多成年玩家。



夸张而可爱的战斗方式。

黑猫团中的三姐妹。



带有少许 RPG 色彩的 ACT。



迷之结晶石入手了。

与黑猫团相周旋！

游戏是主角在一个名叫宝尼的幻想大陆上与黑猫团的战斗，而主角的最终目的是为了寻求永远的和平。



矿山中



寻求和平

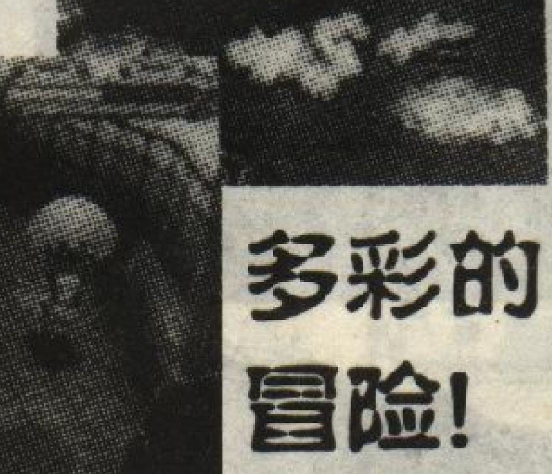


云层里

丰富的冒险场所！



飞艇内



多彩的冒险！



遗迹上



天真可爱的角色让我们忍俊不止。

- 游戏性：8
- 收藏性：6
- 热销程度：7
- 建议购买度：7

龙之力量Ⅱ～神去的大地～

市场导游

SS	SLG　CD－ROM　使用记忆区数 136
	SEGA　目前发售中

富国强兵

若想制霸大陆，必须有强大的国力作为后方支援，所以内政变为更加的重要。

此回作品的内政变为丰富多彩。

副官的能力是关键！

势力扩大

通过连续不断的征战，使得国家的势力范围得以扩大，从而走向统一大陆。

比前作要华丽的画面。

武将一骑讨！





游戏中的混合带兵系统使战斗更加有趣。

与前作相比增加了许多特殊事件。

游戏性:7
收藏性:6
热销程度:7
建议购买度:6

幻想大陆战记

市场导游

PS	SLG　CD－ROM　使用记忆区数 3～9
	E3 STUFF　目前发售中

被许多玩家戏称为“PS的〈龙之力量〉”的本作，因为制作的极为优秀，得到了许多人的好评。

游戏的舞台是传说的克鲁那大陆，在这里流传着古老的传说：在古代守护大陆的众神在与混沌之神交战时，用尽全力把混沌之神封印，但是因为元气大伤，所以众神只能转世为凡人，成为大陆上国家的骑士团首领。有一天，这些众神转生的骑士们突然感到一种神秘力量的觉醒……

圣历215年战乱开始。



在作战时有着壮观而细致的战斗画面。

地图画面看起来也很有气势。

骑士统率力决定他的带兵数量。

游戏性:8
收藏性:7
热销程度:7
建议购买度:7

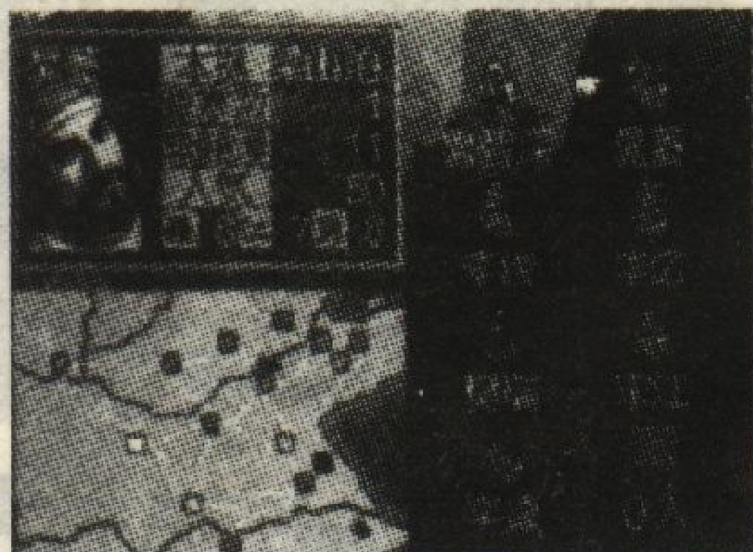
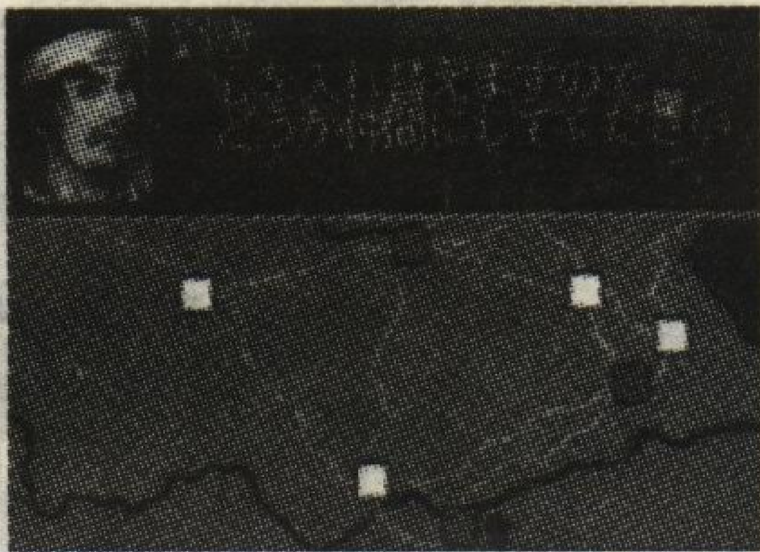
市场导游 水浒传·天导一〇八星

PS | SLG CD-ROM 使用记忆区数 13 | 光荣 目前发售中

替天行道

本作是以《水浒传》为背景的历史 SLG——天导一〇八星,凭借光荣公司对历史 SLG 多年的熟悉掌握,本作有着极为优秀的系统和华丽的人物设定。

游戏并不象"三国"那类 SLG,而是采用了一种全新的系统,不知大家想不想试试。


奸臣高俅

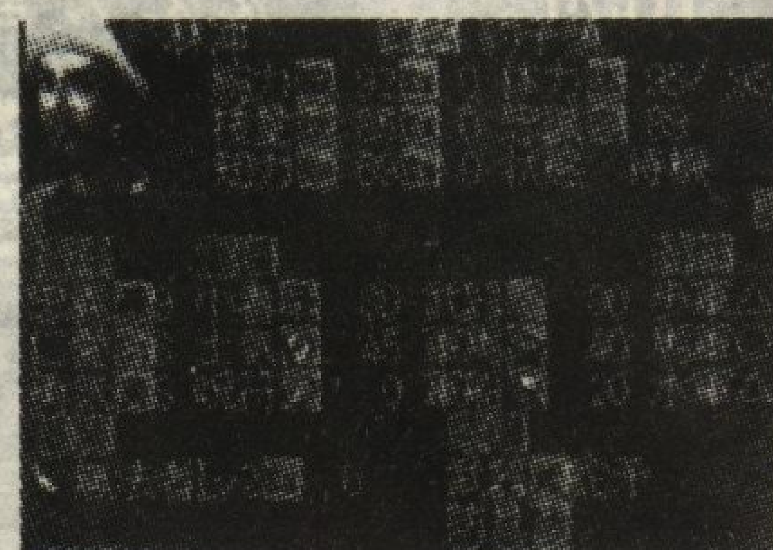
梁山好汉不足为惧!



如有良策,必能取胜!

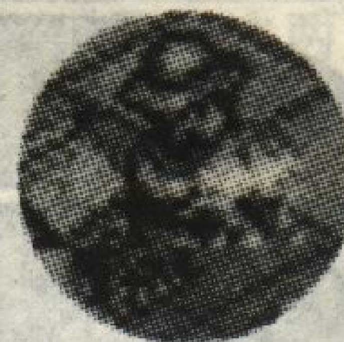
智多星 吴用


泊梁山。这就是最初的水


每名好汉的能力都非常详细,通过此能力表可以一目了然的了解每个人分别在军事和内政方面的能力。

游戏初期给玩家的场地均十分荒凉,只有安排下众多的好汉,让他们人人有所作为,才能使得自己的领地更加富裕。

必须根据每个武将特有的能力,为他们安排工作,这样会取得不错的效果。

游戏性:7
收藏性:8
热销程度:7
建议购买度:8

市场导游 樱花大战 2

SS | SLG CD-ROM×3 使用记忆区数 89 | SEGA 目前发售中 鼠标对应



描写守卫和平的帝国华击团的大作《樱花大战》的续篇登场!

主人公依然是我们熟悉的大神一郎,而女主角除了前作的 6 位之外,此回又加入了 2 位新角色。

与前作相比,在战斗上要稍有难度,于回答问题上也有新的要素加入。

做好准备了吗?我们一同进入帝国华击团。

新仲间加入

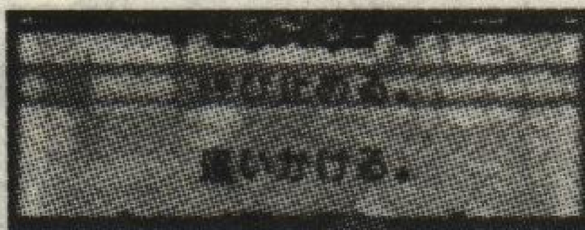
帝国华击团新加入队员介绍。织姬与蕾妮都曾经是星组的成员,此回奉令调入华击团。


索蕾塔·织姬

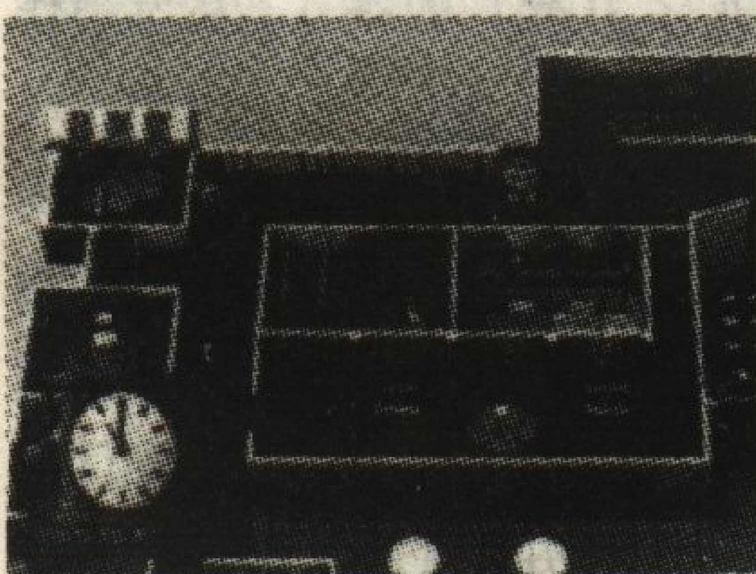
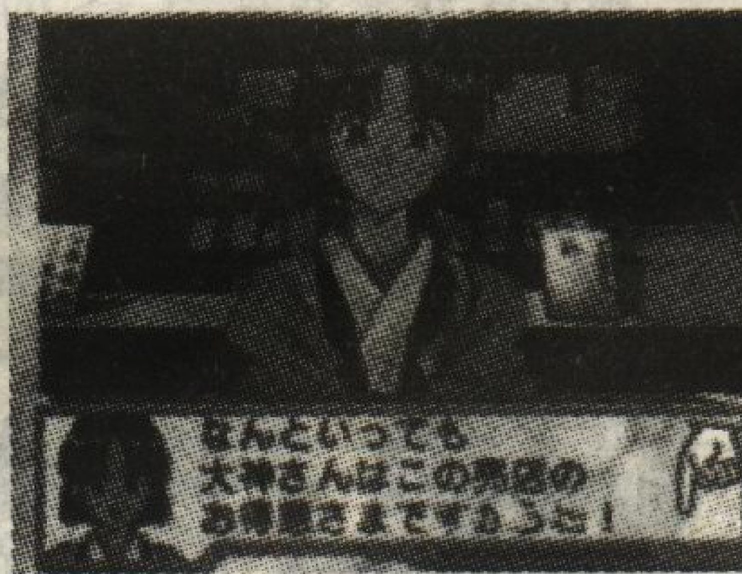

蕾妮

新的对话限制

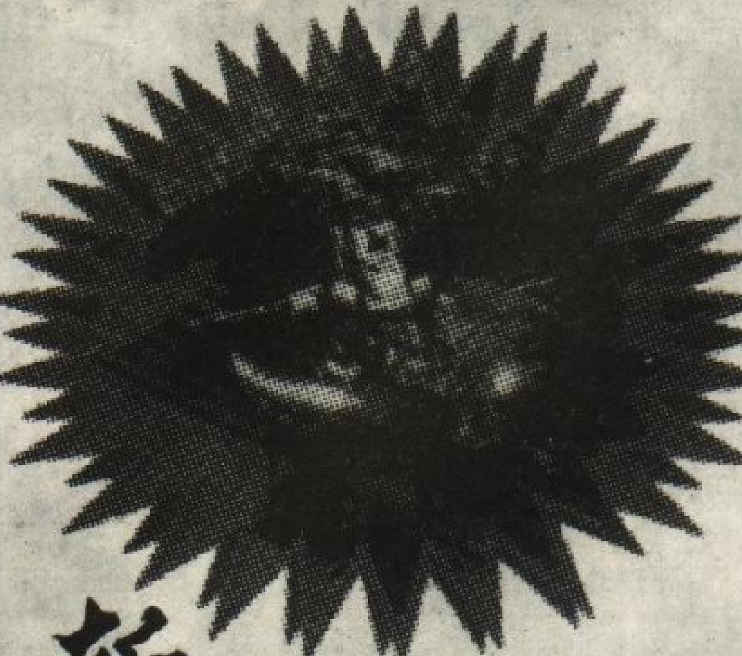
此次登场的对话限制有了新系统加入,有时不要急于回答问题,如果等待一半时间就有可能出现新的答案可供选择,其中很有可能有最正确的回答。

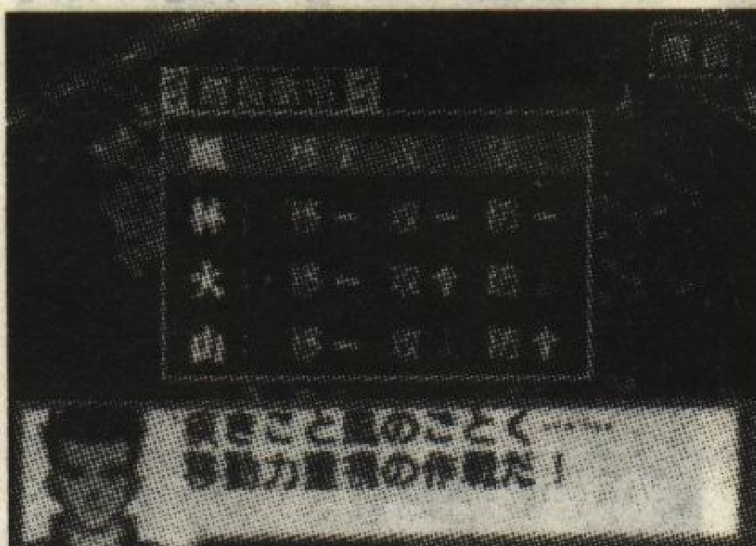


等待出现

爱的战场



斩灭一



游戏性:8
收藏性:9
热销程度:10
建议购买度:9

市场导游 机器人大战F完结篇

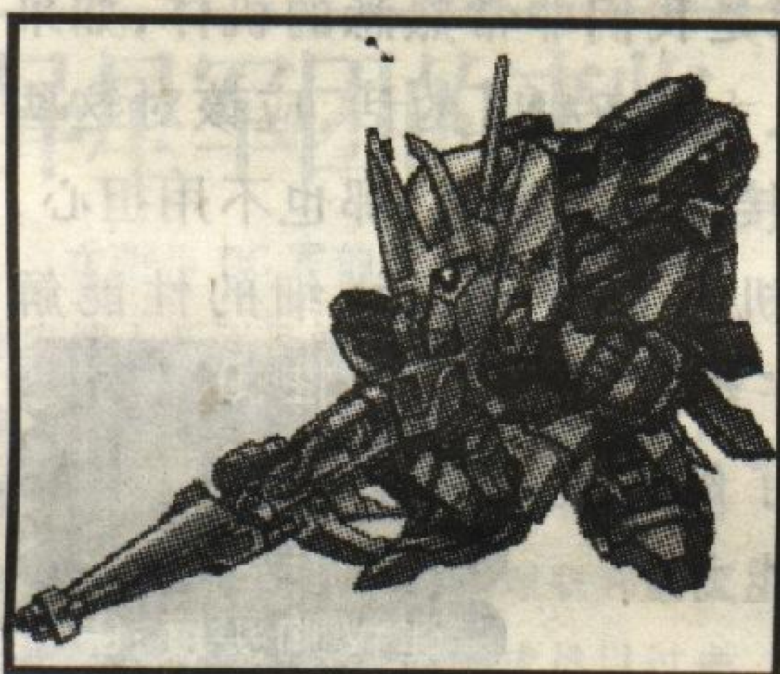
SS | SLG CD-ROM 使用记忆区数89
BANPRESTO 目前发售中

长时间等待后的名作



万众期待的《超级机器人大战——完结篇》终于发售了。虽然前作并没有给玩家们带来更多的震撼，但在《完结篇》中你会体验到《机器人大战》史上最大的魅力。

在《完结篇》中许多强化机体会陆续登场，如"钢巴斯塔"与"巨神伊迪安"会在游戏中盘加入朗德·贝尔队，而且量产的"ν高达"与"百式改"和"萨沙比"以及"白河愁"甚至"哈曼"都会加入，这从而使战斗向更高级的状态发展。游戏在系统上完全继承了前作，但在细节上前作的一些缺点得到了改进，并且补充了一些新的要素。

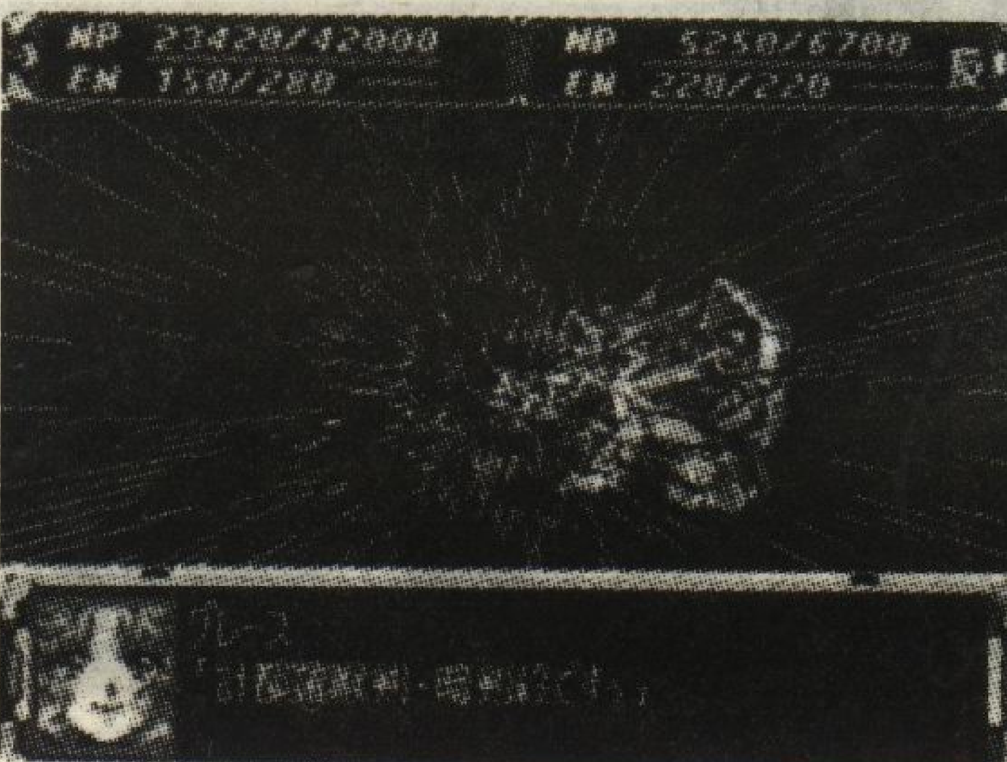


新加入的机体和系统



《完结篇》中登场的新机体自然是这部作品的重要买点之一，这其中既包括新出现的机体也包括前作中一些机体的强化版，这里新把其中两个最具代表性的两个机体向大家作一下介绍，它们就是"钢巴斯塔"和"神高达"。

其次，在前作中许多玩家抱怨为什么改造阶段的最大值只有5，其实众位有所不知，BANPERSFO早已为此打下伏笔，如果哪位玩家有原版的《F》那么他就会发现在说明书中清楚地印有可以将机体改造为10段的画面，并且在游戏中你也可以通过敌人和体的强化值来推算(其中一些BOSS级人物的强化值已经超过了"F"的极限设定)，因此在《完结篇》中机体的改造的最大阶段便是10段，当然，在作品发售之后，你已经看到了吧!



游戏性:9
收藏性:9
热销程度:9
建议购买度:10

市场导游 光明与黑暗3

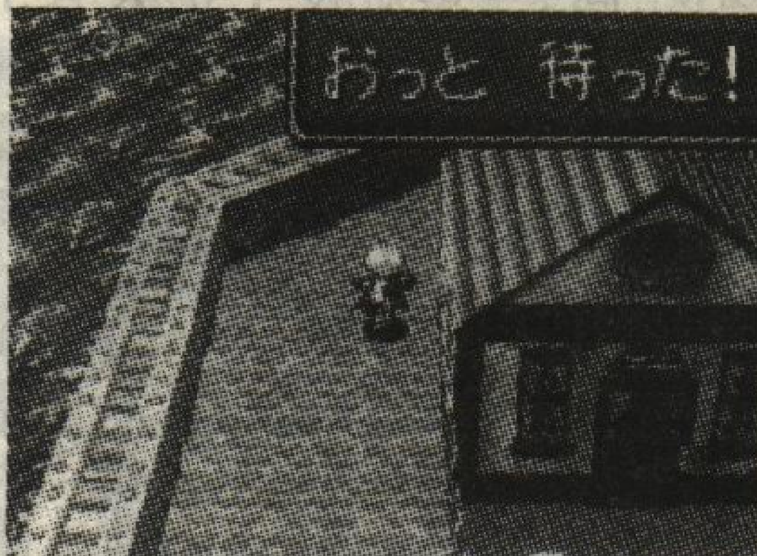
SS | SLG CD-ROM 使用记忆区数89
SEGA 目前发售中

庞大剧本构成的名作

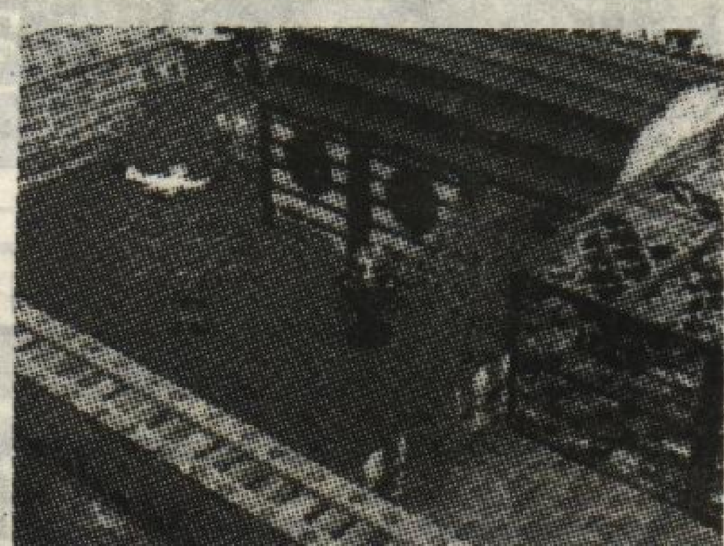


以3个剧本组成壮大的故事的S.RPG超大作《SHINING FORCEⅢ》，其剧本1——王都的巨神相信光黑迷们已经爆机多次了。而且大家十分期待的剧本2现在也已经发售了。

剧本2中的故事引继了前作的系统，在前作中的故事分支点都会对剧本2发生影响，大家在攻略剧本1时可能会发现一些与之无关的事件其中有卡罗修的救助，以及船仓之键的人手，以及神秘部屋内救助的那名少女，这几个分支点都会对剧本2发生影响，而这一点也正是《力量Ⅲ》的一大魅力，而在剧本2中发现的某些事件照样会影响到剧本3，3部作品中的故事脉络是相互关联的。



与前作紧密相关



故事从迪斯特尼亚帝国，阿斯比尼亚共和国与萨拉班托永世中立贸易国这3个国家为中心而展开，由于萨拉班托作为永世中立并且在地理位置上的原因，使得3个国家保持着微妙的平衡状态，时至今日3个国家仍然和平地共存着。但是某日共和国内突然暴发了内乱，并且使战火漫延到周围的两个国家。



在前作中曾经一度帮助辛比奥斯的帝国第3王子美迪奥便是本作的主人公。与前作的主角辛比奥斯一样是一个剑术专家。



期待第三作的来临!

游戏性:9
收藏性:9
热销程度:8
建议购买度:8

市场 导游

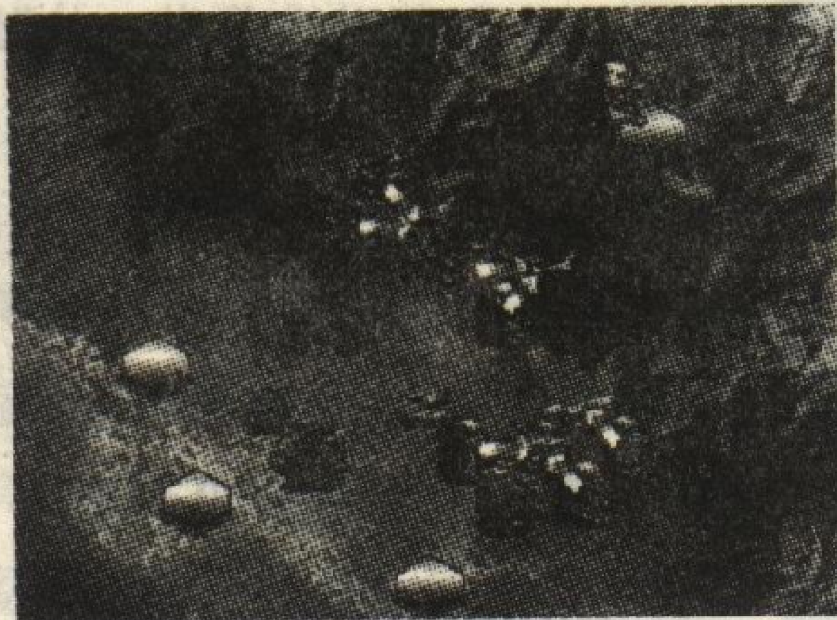
基伦的野望

SS

SLG　CD-ROM

BANDAI　目前发售中

重写一年战争





本部作品是完全再现了高达一年战争时间内的所有事件，玩家可以自由选择联邦或吉恩军任意一侧，去控制他们争取一年战争的最后胜利。

作为总司令一职的玩家，要负责战略的制定、行动的设定，科技的开发、部队的移动与战斗和补给队伍的行动等等，也就是要把握住全军的行动，而且因为玩家拥有所有的决策权，所以可以对参谋及下属的建议进行决策，但这些决策都将影响到今后的发展，甚至影响到未来的生存问题。



全新的机械人大战



游戏中主要是以真实时间制登场的，但是与真实时间制又有所不同，游戏中共分为三种不同的回合，分别是战略回合、行动设定和战斗回合，三个回合都有不同的作用，只有了解清楚才能运用自如。

游戏中的登场战斗单位都是我们非常熟悉的机体，如果你是个高达 FANS 或是机器人大战 FANS 的话，应该对这些机体十分了解，但如果你是初接触这类游戏，那也不用担心，每个机体都有自己详细的性能解说，仔细阅读就会了解到它们的能力。

游戏性:9
收藏性:9
热销程度:7
建议购买度:9

市场 导游

太空战斗机 G

PS

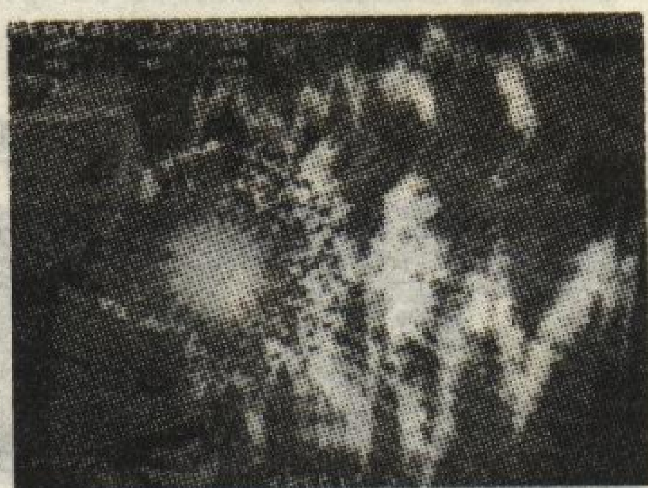
SHT　CD-ROM　使用记忆区数 1

TAITO　目前发售中

名作系列

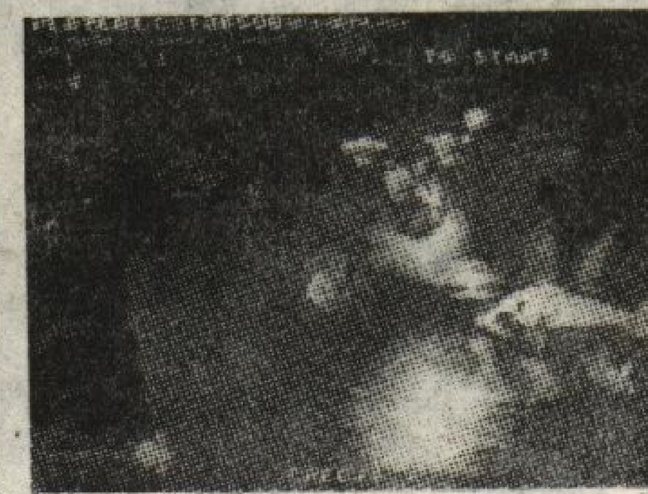
TAITO 是著名的射击 GAME 制作厂商，其"太空战斗机"一直为他的标牌系列，此次为 PS 制作的《太空战斗机 G》是 3D 射击游戏的精典。

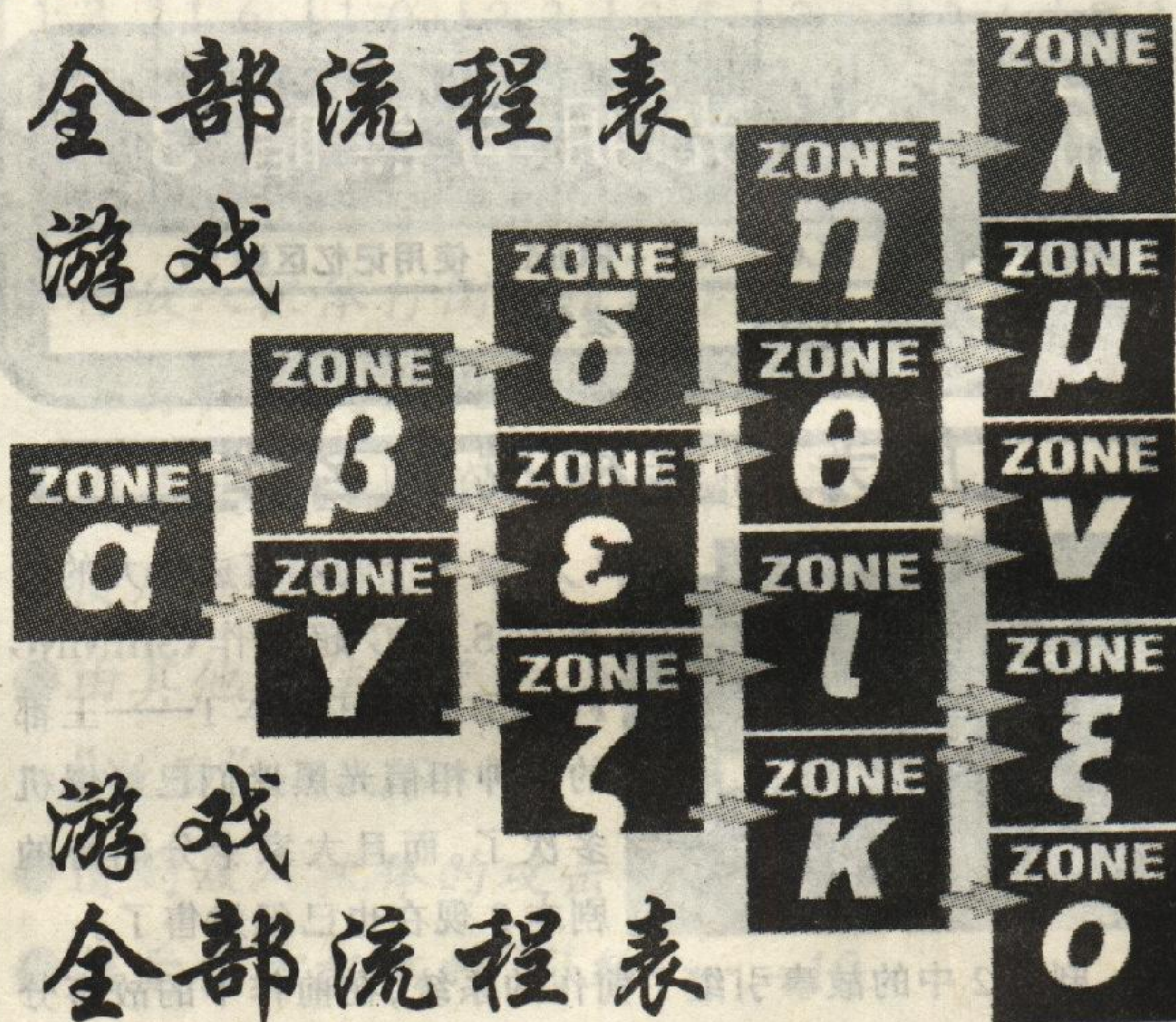
游戏画面由 POLYGON 制作而成，而且手感也非常好，如果喜爱射击游戏的朋友，可以找来此作玩一玩。











上面表中为本游戏全部流程(射击游戏有流程这的确很少见!)，按上表可以玩齐本作的所有关，当然每关的 BOSS 都不相同，当然难度上也会有千差万别，所以当我们进行流程时，很可能会遇上高难度的 BOSS。



游戏性:8
收藏性:8
热销程度:8
建议购买度:9

超级机器人大战F完结篇 历史背景

地球与人类正受到邪恶势力的侵袭，正义的军团为捍卫家园，维护和平而与敌人展开了壮绝的战斗……

这就是"超级机器人大战"系列一贯的故事，虽然其中的许多情节人们都已耳熟能详，但当每次重历其境的时候却依然热血沸腾，激动不已！

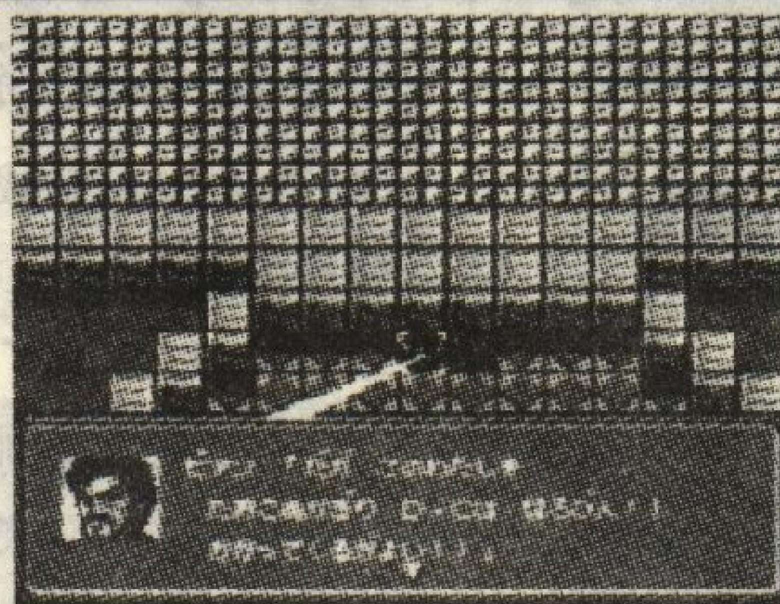
"完结篇"与前作"F"构筑了一个空前宏大的世界，各种错综复杂的势力关系纠缠在一起，而那些在各个时代活跃的传奇人物也会齐集一堂。它是一部英雄的成长史，也是一部梦幻般的战争史。下面，我们先为大家简要介绍一下构成游戏世界观基础的几个重要故事，这不仅会使各位玩者对游戏的内容增进理解，而且也必会给大家带来更多的乐趣！

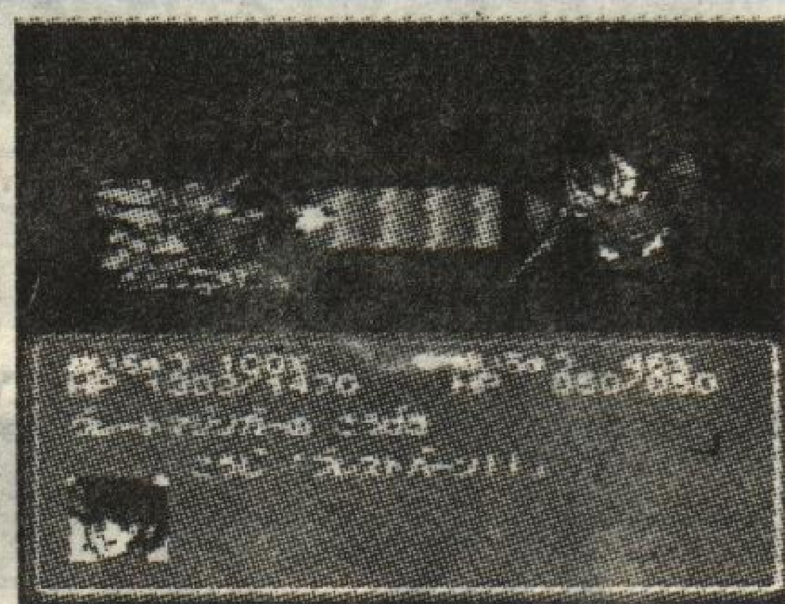
DC战争

第2次超级机器人大战

(FC版)91年发售

故事以比安·佐尔达克博士为抵抗来自外宇宙的敌人而结成名为"DC"的秘密组织拉开帷幕，随着时间的推移，比安逐渐成为一名妄图以武力征服全世界的狂徒。于是，由几名正义的机师以及他们搭乘的超级机器人所组成的"白色要塞队"举起了反DC的旗帜。他们转战在地球各地，一边寻找新的同伴一边打击DC。最后，决战的日子来临了，比安博士在强大的"白色要塞队"面前倒下，然而，他的死并未能使地球多灾多难的历史划上句号！





勇士们以保卫地球为目的与比安博士的DC军展开了战斗。

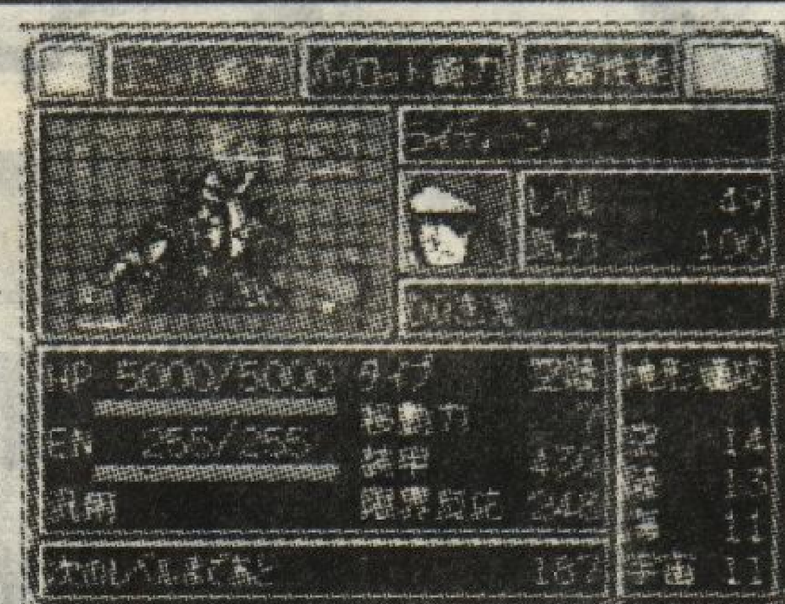
异星军团的来临

第3次超级机器人大战

(SFC版)93年发售

在距与DC军的战斗约半年之后，比安博士所预见的外星人军团果然到来了。另一方面，地球独裁企业扎比家族重新组建了DC军，并开始在世界各地活动。察觉到危机的地球联邦决定成立朗德·贝尔部队，其成员以过去曾打凡DC的万能侠、盖塔等为主。朗德·贝尔部队在与外星人以及DC军的战斗中日益成长壮大，而比安博士的女儿琉妮、神秘的青年白河愁等也来到了队中。在小惑星阿克西斯上决战展开了……





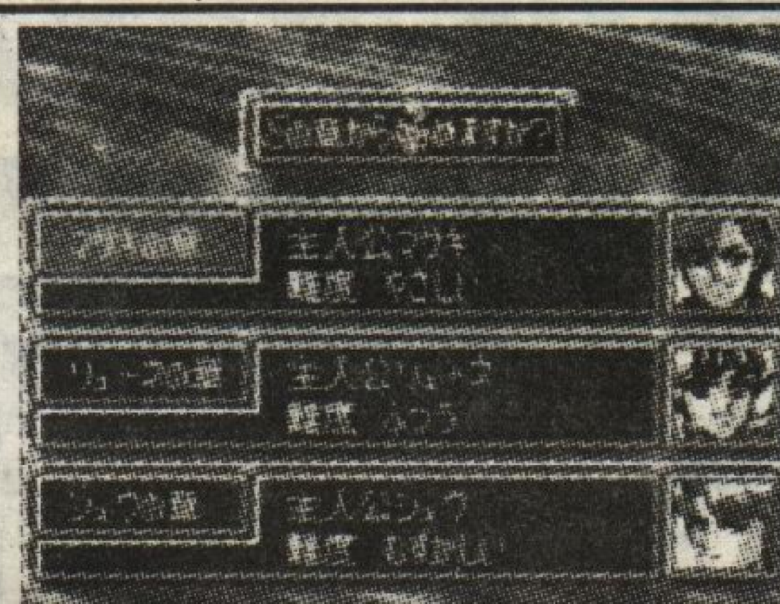
在打倒外星军的指挥官后、操纵魔神的白河愁出现了……

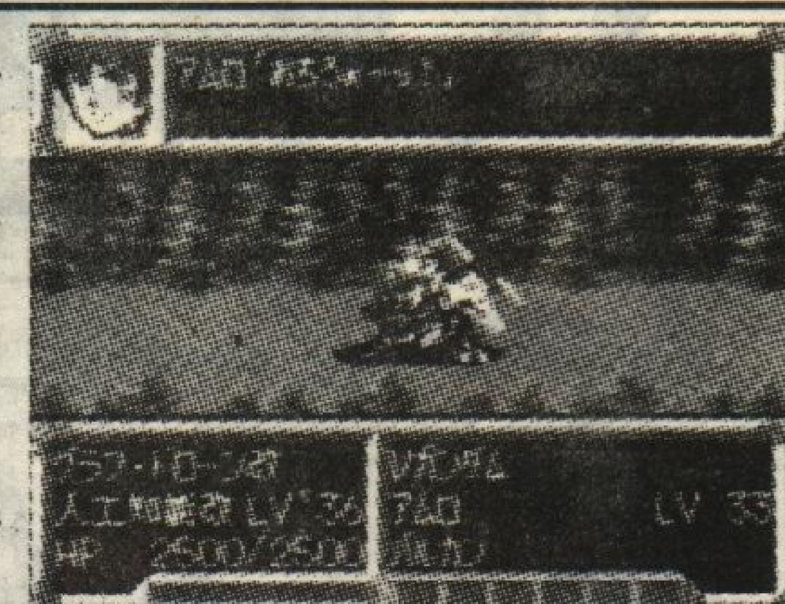
拉·基亚斯事件

超级机器人大战EX

(SFC版)94年发售

神圣王国兰古兰在与其相邻的休迪多尼亚斯联合国的侵攻下已满目疮痍，这时经历了第3次大战的安腾正树(魔装机神赛巴斯塔的机师)回到了兰古兰，他会合了王国的第一王子菲尔·罗德。与此同时，被召唤来的琉妮也与阿姆罗、盖塔队等与休迪多尼亚斯联合国展开战斗。实际上已解除了魔神的诅咒和控制的白河愁佯装与魔神官卢奥祖合作，最终都阵前倒戈，将卢奥祖歼灭并与邪神波尔库鲁斯针锋相对……





故事分为3篇，从三位主角不同的角度进行展开……

新的敌人、新的仲间

在朗德·贝尔队被卷入拉·基亚斯事件的时候，地球上在加米托夫准将的倡导下建立了铁腕治安部队"提坦斯"，该组织鼓吹地球至上主义，并以朗德·贝尔队长期没有服役为由将其规模大大削减。

提坦斯的暴行引起了众怒，反对者在地球圈外聚结，新的战役开始了。一时间，提坦斯、外星波赛达尔军、异世界的贝斯特威尔军团以及哈曼组建的新DC军等等敌人纷至沓来。朗德·贝尔队会合了外星王子塔巴、超电磁V、超神雷汀、大万能侠等新的强力仲间，以其非凡的勇气和力量驰骋在硝烟弥漫的战场上！

机动武斗传G高达

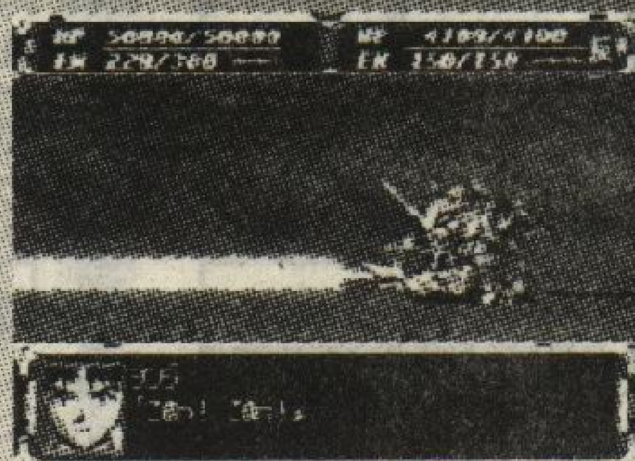
在未来，人类已停止战争，地球每四年举行一次"高达武斗大会"。宇宙中各殖民星球都可派出一部高达参加比赛，夺得胜利的星球将可在未来的四年中拥有地球的统治权。

在这一时代活跃着的是个名叫多蒙的青年，他师承神秘的武学高手东方不败，驾驶着SHINNING高达所向披靡。



新世纪福音战士

2000年，南极发生了巨大的灾难，这次被称为"第2次冲击"的事件令地球三分之二的人口丧生。五年后，特务机关NERV以亚当为原形制造EVA，这种机体必须由14岁的少男少女驾驶。EVA拥有一种名为AT－FILED的绝对领域，一般攻击对其无法奏效。其中，由碇真治驾驶的EVA初号机更有着"暴走"的特殊能力。

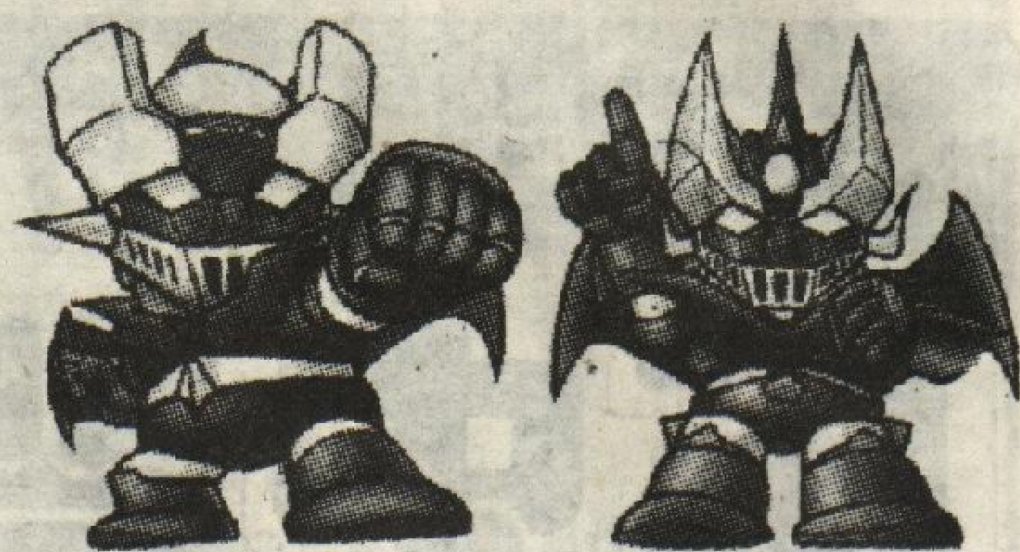


新机动战记高达W

A·C(后殖民世纪)195年，殖民星球和反地球势力与联邦新贵"OZ"展开激战，以Dr.J为首的一群科学家秘密开发了五部性能各异的高达，并分别交由五名少年驾驶，希望能借助他们的力量彻底消灭"OZ"。以希罗为首的高达W的五名机师在"F完结篇"中将极为活跃，是否能将其收为仲间则会对游戏后期的情节有一定程度的影响。



系统解说篇



性格各异的主人公可供玩者选择

完结篇中的系统基本要点

经过进化的系统

"超级机器人大战F完结篇"的系统与前作基本相同，但在细微点上作出了加工和改进，使整个游戏更加合理也更加完美。对本系列游戏热衷的朋友想必已对其基本要点十分了解，但有几个关键的地方还是需要为大家指出来。

●机体能力的确定

选择"超级系"和"REAL系"的机体将会在战术策略上有很大分别。

●机师能力的确定

搭乘机体的机师只有乘坐适应自己能力的机体才能在战斗中发挥真正的作用。

●出机机体的确定

战斗前会让玩者选择出机的机体，大家大可根据自己的喜好进行选择。

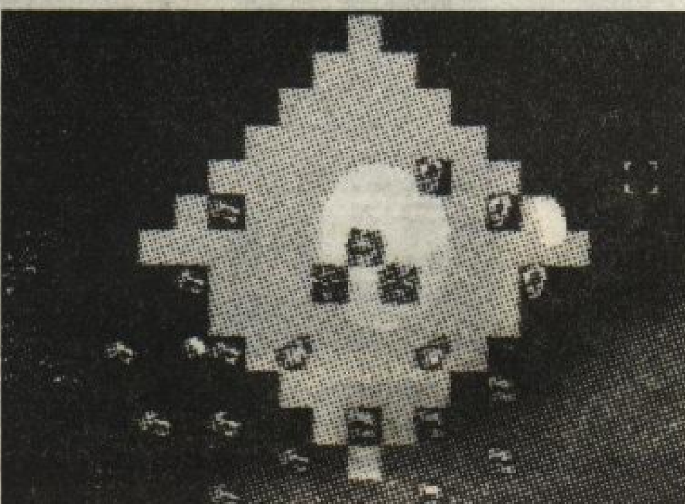
●消费能量

对敌人使用何种武器也是十分重要的课题，有许多强力的武器是要耗费大量EN的。

●精神指令

战斗中，有时必须使用精神指令才可更有效的打击敌人，但切勿盲目使用。

●地图兵器



地图兵器的作用是十分突出的，因为受攻击的一方无法进行反击，所以大可安心使用。

●关键人物对话



许多关键人物的对话会向玩者交待剧情，仔细阅读肯定能对以后的攻略起到帮助作用。

●强化道具

在改造机体的时候，别忘了为机体装备强化道具，因为它能最大限度的提高机体性能。

游戏主人公的基础资料

精神指令～超级系～

主人公

"热血"和"必中"是超级系主人公必须尽快修得的精神指令，此外气合也是必不可少的。

修得等级	精神指令
01	热血
04	必中
13	ひらめき
19	气合
07	幸运
40	魂

副主人公

作为超级系的副主人公，自然会具有回复系的精神指令，所以尽快修得"信赖"吧。

修得等级	精神指令
07	热血
01	必中
16	ひらめき
21	气合
25	信赖
40	魂

精神指令～REAL系～

主人公

因此类型的主人公HP较低，所以"ひらめき"的精神指令是十分重要的。

修得等级	精神指令
11	热血
03	ひらめき
13	幸运
06	加速
01	努力
40	魂

副主人公

"信赖"和"激励"都是在战斗中使用率极高的辅助性指令，此外"再动"的作用也很大。

修得等级	精神指令
07	热血
16	ひらめき
20	信赖
27	激励
38	再动
40	魂

地形



地形会给机体造成极大的影响。首先，机体因为性能不同，所以可能会在某些地形中行动困难甚至无法行动。其次，这也是最重要的一点，那就是特定的地形会对机体的防御率和回避率造成影响。有些地方还可在每回合中一定数量的HP和EN，如某些街市(防御、回避上升，EN回复)、森林(回避下降)、山(防御、回避上升)、卫星及基地(防御、回避上升，EN、HP回复)。知道了这一特性，便可以在配置已方部队时加以注意，尽量占据那些有利的地形。

此外，在海、陆、空这三个不同场合会对武器的攻击有一定影响，因为某些角色对海或对空方面较弱，所以即使是强劲的招术亦会因地形而使效果大为降低。玩者亦可根据敌方在海陆空某方面的不足来安排战力，这样相信会事半功倍。

活动场所对机体的影响

空中 空中的机体在移动时基本上不受地形的影响，所以此时需要注意的便是地形在防御率和回避率方面所造成的偏差。此外，因移动范围较大，经常可以担任先锋部队以及快速占领基地的任务。

水中 许多武器在水中的威力会大幅度降低，特别是光线系的武器往往收效甚微。对付水中的敌人是比较棘手的，最好是派遣我方那些适应水中行动的机体，如三一万能侠的第二种变形。

地中 潜伏在地中是躲避敌人攻击最有效的方法，但这个时候已方也是无法做出攻击的。进入地中后，往往可以悄悄的接近敌人或者在重兵包围中安然逃脱，可以说作用极大。

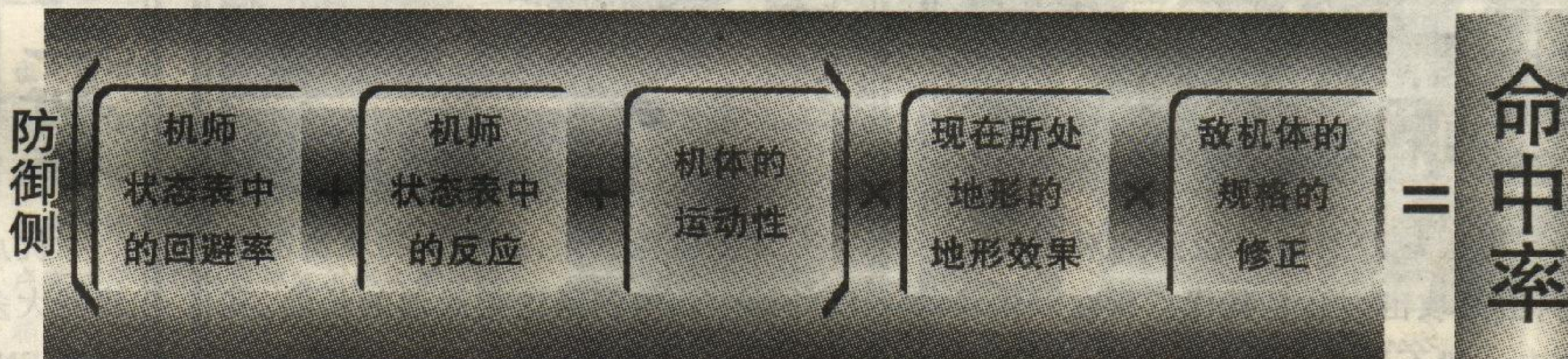
命中率

攻击的命中率可以通过右边的计算式得到，命中率因地形效果的关系受到相当大的影响，所以一定要注意机体对各种地形的适应状况。战斗时，经常计算一下命中率非常必要，通过计算你可更深入的了解游戏每个因素所起到的作用，从而使自己越玩越得心应手。

精神指令的使用也会影响命中率，对于这一点大家可以参考后面的文字。

命中率的计算方法





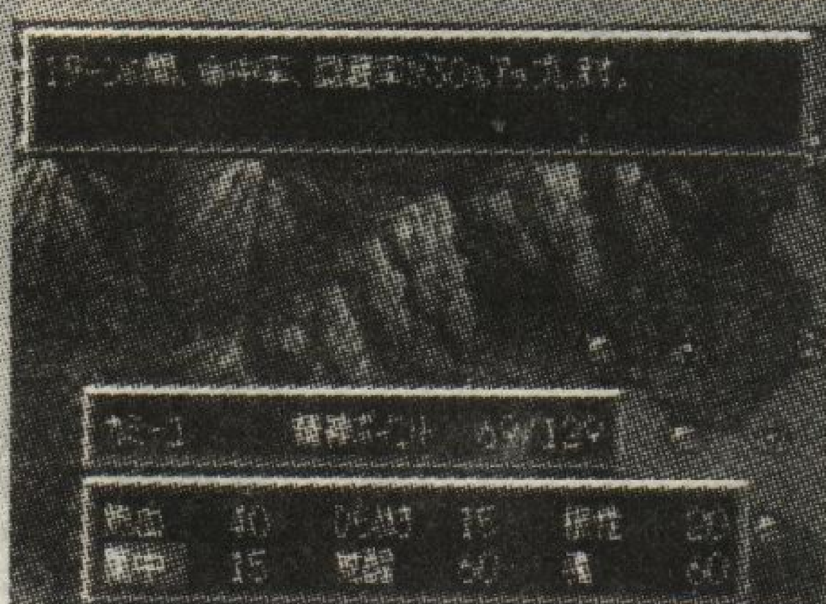
防御侧使用ひらめき，命中率为0%

攻击侧使用"必中"，命中为100%。但是，防御侧如使用ひらめき，则以ひらめき优先，命中率为0%。

防御侧"分身"的特殊能力发动，命中率会降低为以前的一半，但如使用ひらめき，则此指令优先。

地形效果





所谓地形效果，玩者只要将游戏标停在该处地形上按B键便可察看。很多玩者在进行游戏时都会忽略这一点，但其实"地形效果"是任何模拟游戏中不可欠缺的因素，在"机器人大战"系列中更是扮演着重要的角色。如何利用地形给予敌人更有效的攻击，同时却能令对手的攻击效果减到最低，这是本作中关键的课题之一。不要总去依赖使用精神指令，把它节省下来换成经验值不是更好吗?

机体规模

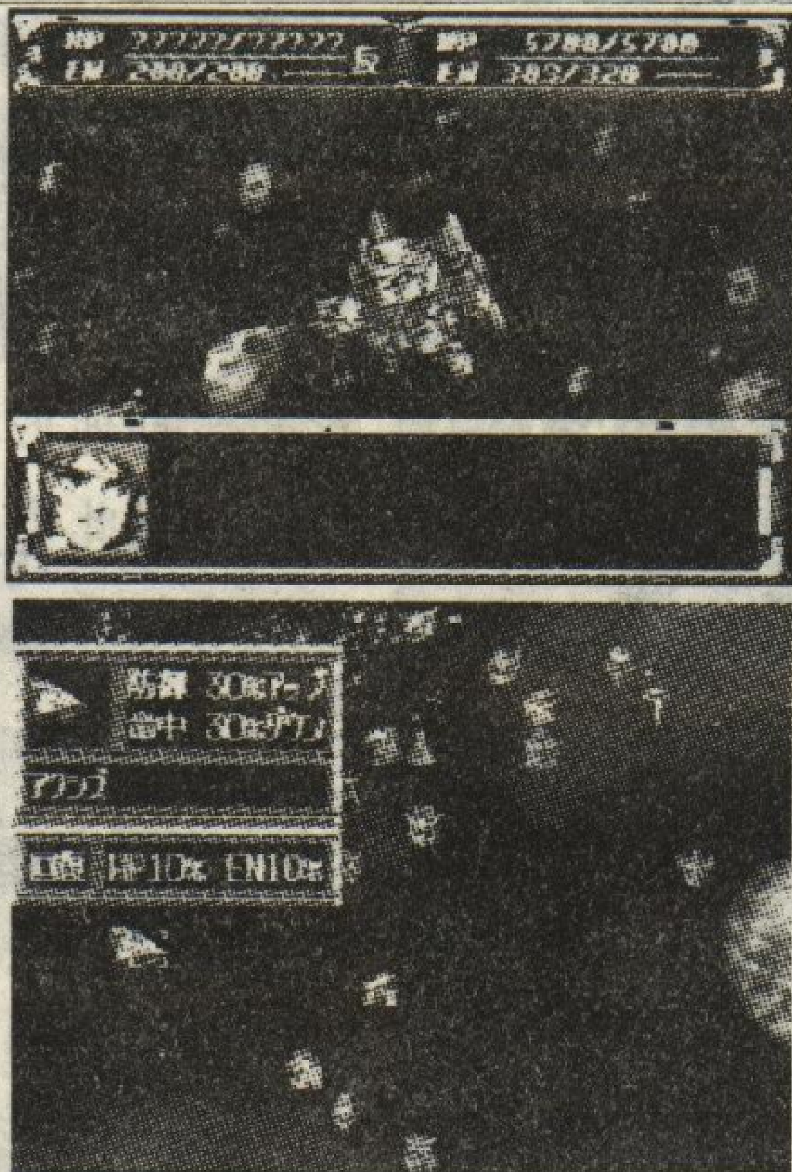
机体规模是指其体积的大小，当然这也会对命中率有所影响，越是体积庞大，被对手击中的机率就越大，其具体修正值大家可以参阅下表。



机体的规模	命中率
LL(全长100m以上)	140%
L(全长30～99m)	120%
M(全长10～29m)	100%
S(全长1～9m)	80%
SS(人类)	10%

机体的规模在游戏中并不很明显，一般LL均为敌我双方的母舰，L则是一些强力的大型机体，而高达类则大多为M，规模为SS的人类在完结篇中没有登场。

攻击



战斗中的武器可分为三类：其一是射程距离短的格斗用武器，其二是可在远处进行攻击的射击用武器；其三是能在地图上大范围使用的地图武器。进入武器性能画面，便可察看各种武器的射程和属性以及所耗费的能量或弹数等。除了地图武器的攻击，其他任何攻击都有可能遭到对手相应武器的反击。所以，战斗时应经常调查一下对手究竟拥有何种武器，其射程又有多远，这样便可停在对手无法反击的区域内进行攻击。

兵器使用时的注意事项

①EN或残弹的消费

大部分武器都会消耗EN或残弹，战斗时务必注意残余的EN量和弹数，免得杀入敌阵后，才发现已无法进行有利的攻击了。EN和残弹可通过回母舰慢慢补充，当然有些道具也有这样的功效。

②移动前，移动后有哪些武器能够使用？

一般移动前能使用的以射击系武器为主，移动后是也有少量射击武器可用，但主要还是以格斗系武器占主流，也有部分角色的最终绝技可在移动后使用(如兜甲儿的魔神凯撒)。

③确定各种武器的攻击范围

武器的射程各不相同，有的只可近身，而有的在与敌人邻接时反而无法出手，因而确认并熟记武器的攻击范围是极为重要的。再有，使用"高性能レーダー"这一道具可令除地图武器和射程为"1"的武器的攻击范围加"1"而象"浮游炮"这种武器，则可在其驾驶员NEW TYPE能力达到9级时，将射程再加"2"。

④气力和命中率的确认

武器除自身的攻击力外，机师的气力也会影响到其破坏程度。而重要武器都有气力的要求，不达到一定值就无法使用。

在选定武器向敌人瞄准攻击后，画面上会显示出双方的命中率，是否选定出手就靠你的判断了。

各种攻击武器的有效把握

1 格斗攻击

例 三一万能侠



射程短并且一定会遭到对手的反击，但是攻击力高是其优点所在。格斗攻击一般不受EN和残弹的限制，可经常使用。注意，此类攻击比较容易被对手特殊能力如切返等弹开，无功而返。

2 射击攻击

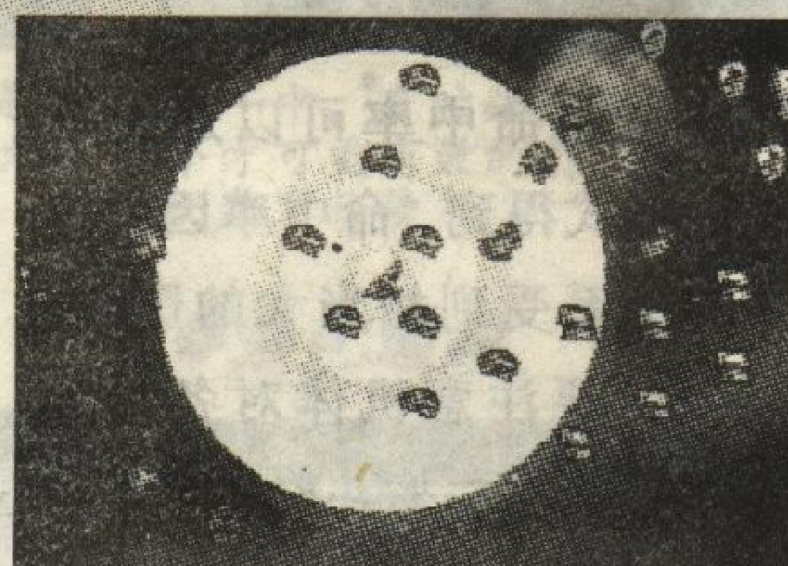
例 F91



大多射程极长，在敌人的攻击范围以外给予其重创是这类武器的长处。其中绝大部分在移动后便无法使用，当游戏后期时因机师修得了"二次移动"，因而会使射击武器极为活跃。

3 地图武器

例 赛巴斯塔



优点是对手无法还击，但是，这类武器大多有气力要求，而且可能会花费大量EN，还有一些地图武器的弹数只有一发而已！还要注意武器的性质，切勿误伤己方同伴。

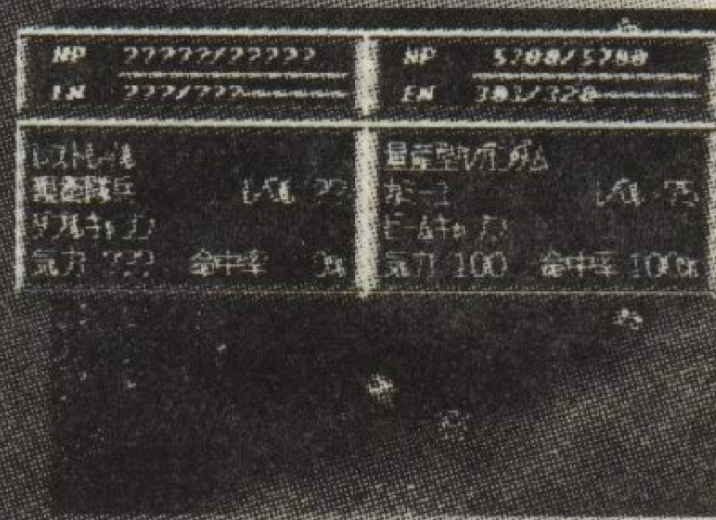
受攻击一方的行动

反击 STRIKE BACK

受到攻击的一方，在"反击开始"的主指令下可选择三种具体指令，即武器，回避和防御。这三次指令各有优缺点，到底选择哪项指令展开行动，玩者需视具体情况而定，如直接选择反击开始，则会由电脑自动作出反应，虽然此次的AI要比过去作品高些，但真正精益求精的玩家是不会放过任何一个参与制定战术思想的机会的。

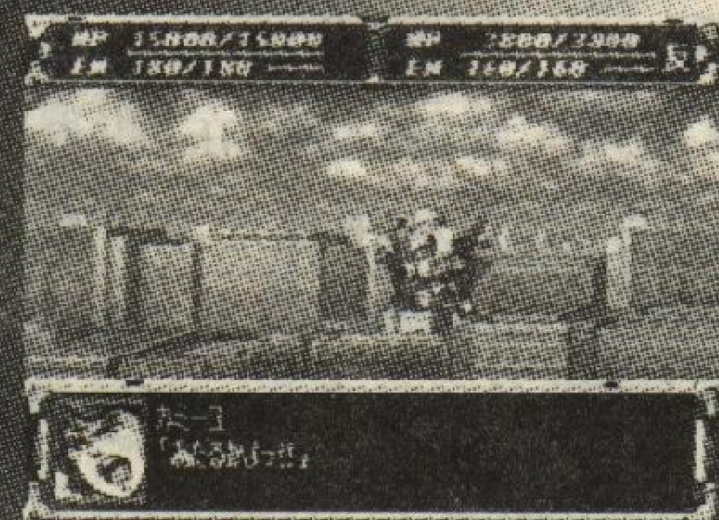
武器 WEAPON

这是决定选择何种武器来对付敌人，此时需考虑到武器的射程、攻击力使用的EN或残弹数量，必要的气力以及命中率等等。建议在攻击之前先SAVE一下进度。



回避 AVOID

对敌人的攻击采用"回避"指令，则我方无法还击且令对方攻击命中率减到一半。但是否够真的躲开呢？这就要看双方机体以及机师的能力了。



防御 DEFENCE

对敌人的攻击采用"防御"指令，令使己方受到的伤害减半。装甲厚及HP高的机体一般可考虑使用"防御"。防御时，也可能会出现切返及分身等情况。



伤害

以攻击所造成的伤害度可根据右面的计算式得到，从中我们不难看出伤害也受到各种地形以及机体和机师能力的影响，那种只凭武器攻击力来计算伤害的做法是相当愚蠢的。



兵器使用时的注意事项

（攻击侧：武器的攻击力 × 武器的地形效率 × 机师的攻击效率 ÷100 × 机师的气力 ÷100 × 地形适应 − 防御侧：机体的装甲 × 机师的气力 ÷100 × 地形适应）× 防御侧的地形效果 = 伤害



机种的攻击效率取决于机师个人能力中的“格斗”和“射击”数值。

如果攻击时出现必杀，则攻击力为以前的1.5倍。

攻击方如使用“热血”的精神指令，则会给对方造成2倍的伤害。

攻击方如使用“魂”的精神指令，则会给对方造成3倍的伤害。

地形适应

在能力状况画面中，可通过选择机体能力（エコツト能力）和机师能力（ハイロツト能力）来察看其地形适应情况，将其代人算式便能得到所需要的结果。有时，也可为机体加装道具以弥补其在地形适应方面的不足。



地形适应	地形效率
A	120%
B	100%
C	80%
D	60%
E	0%

必杀出现率

如果攻击时出现必杀或称超重攻击，则会给对手造成1.5倍的伤害。每当我方机体出手时，相信一旁的玩家都会期待着那“强力一击”的出现，但必杀究竟取决于什么呢？其实这都是有规律可寻的，看看下面的算式大家就会明白！

攻击侧的机师的技量 − 防御侧的机师的技量 + 攻击武器的必杀出现率 = 必杀出现率

最低值为1%，没有0%的出现。

当攻击侧“底力”的特殊能力发动时，则必杀发生率上升50%。

补给 修理

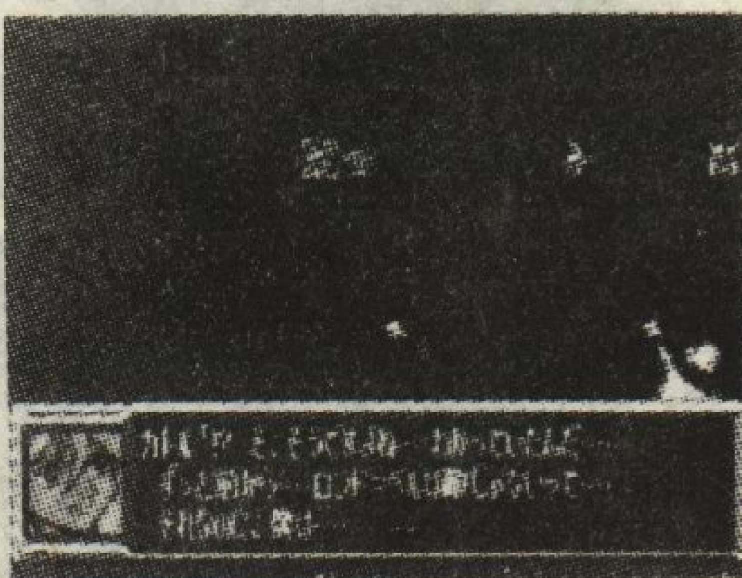
持有修理装置和补给装置的机体可以为我方同伴的机体进行修理（回复HP）和补充EN。实施修理和补给工作的机师会因此而得到经验值，这是一种安全的升级方法。在游戏初期和中盘，可以用这种方法来让那些等级较低的机师赚取经验值，只要让他们换乘带有修理装置或补给装置的机体便可以了。

但是，究竟通过修理所能回复的HP有多少呢？让我们来看看下面的算式，相信会对大家有所帮助。

机体通过修理所能回复的HP

基本值500 + 机师的等级 ×60 = 回复量

说得





当特定的角色站在一起（相邻的位置）时，指令菜单中会多出“说得”的选项。如说得成功，则对方会加入成为同伴或立刻撤退。注意，有些角色是需要连续二个回合“说得”的。

在“超级机器人大战F”和“超级机器人大战F完结篇”中有一些重要角色一定要说得才行，因为他们是否成为同伴将会对以后的情节产生影响。而且，“F”与“完结篇”因为是前篇与后篇的关系，所以前篇中没有进行说得的人物，到了后篇也便无法得到了。关于哪些人物能够说得，大家可以参看本刊这几期的连载攻略，或者参阅一下原著，将人物关系弄清。

经验值

机师要想提升等级，就必须要先获得一定的经验值。击落敌方机体、将敌方机体击伤、修理己方机体或为其补充EN等都可得到经验值。行动方与目标方的等级差别越大，则得到的经验值就会越多。所以，战斗中消灭高等级敌人的工作最好要给我方级别较低的同伴。此外，如使用精神指令中的“努力”，则可获得双倍的经验值。

过去那种需提升等级的同伴乘坐地图兵器的机体，然后再将己方高等级的同伴全部炸毁来骗取经验值的方法在本作中是不可行的。

打倒敌人所获得的经验值

（敌机师的经验值 + 敌机体的经验值）× 等级差的系数 = 经验值



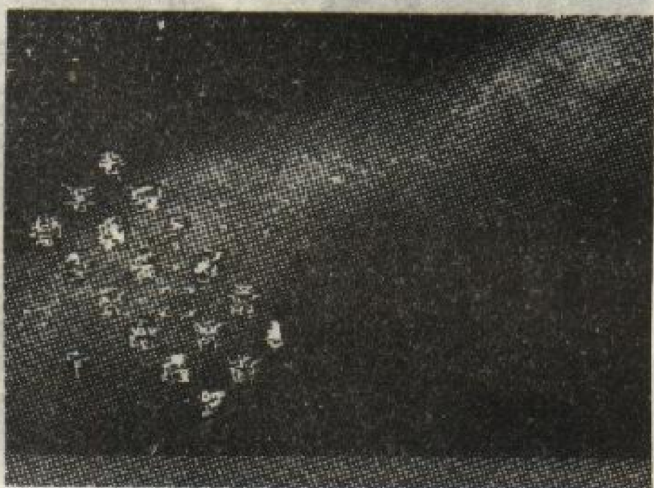
将敌人打伤的经验值

打倒敌人所获得的经验值 ÷ 10 = 经验值



修理机体所得到的经验值

回复量 × 担任修理工作的机体与被修理机体之间的等级差 ÷ 10 = 经验值

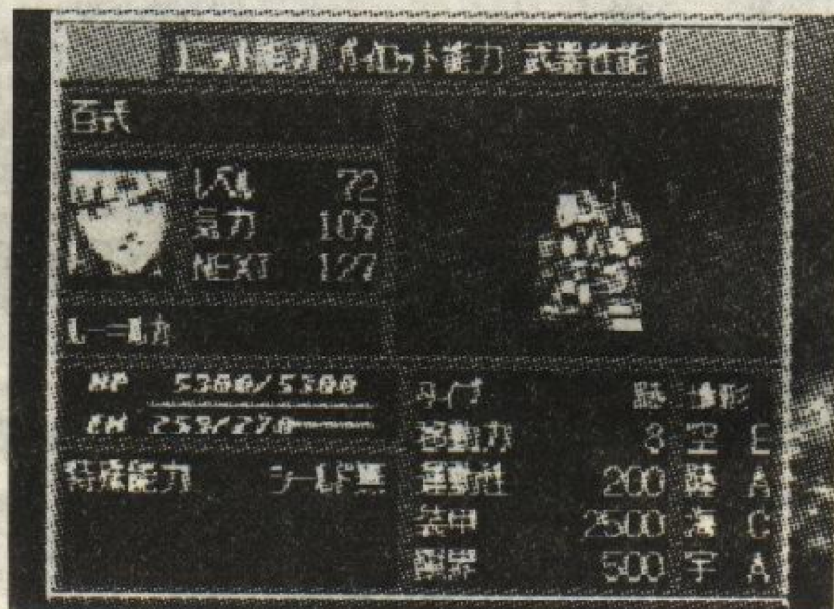


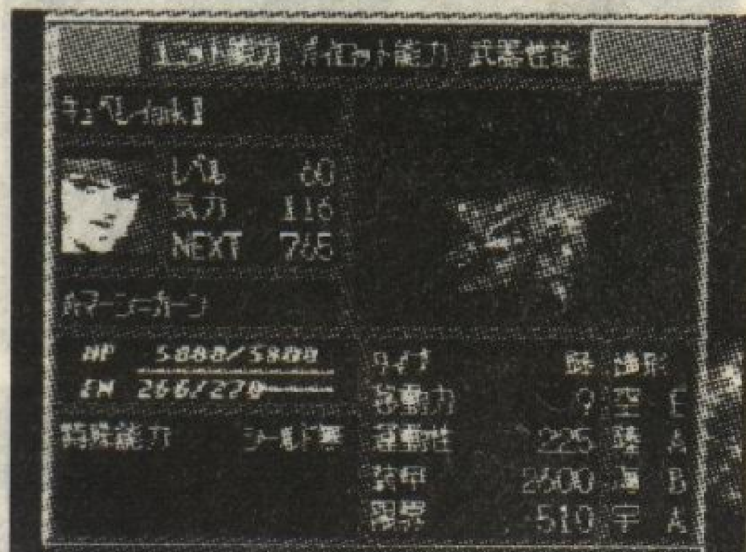
赚取经验值来令等级尽快提高吧!!

●等级差与经验值计算的系数表

等级差	-6以下	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8以上
系数	1/60	1/30	1/15	1/8	1/4	1/2	1.0	1.3	1.6	1.9	2.2	2.5	2.8	3.1	3.4

气力





各个机师状态表中都有“气力”一项，其数值在战斗中将会在50至150之间变化。气力上升后，机师的攻击力和防御力都会上升。而且当气力达到一定数值后，还可使用特定的强力武器。根据机师的性格不同，其气力的增减也会有所不同，具体情况大家可参考右面的表格。

别忘了，敌人的气力也会在战斗增长，过多与其纠缠，必然会导致其气力的积聚，到时候稍有失手，则将遭到极为沉重的打击。基于以上原因，战斗中应先将气力高的敌人打倒，减少己方的威胁，有时也可用精神指令中的“脱力”来令敌人气力下降。

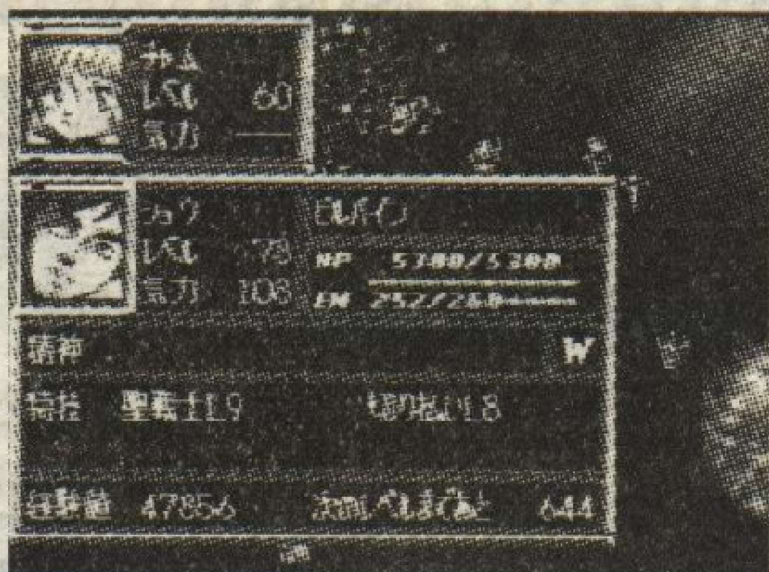


注意，我方机体如果进入母舰，则其机师气力会逐渐降低。

气力的增减条件

●将敌人机体打倒的情况下：
由自机打倒敌人机体…+4
由其他同伴打倒敌人机体…+1
●使用精神指令“气合”…+10
●由其他同伴对己方指定机体使用精神指令“激励”…+10
●遭到敌人机体的攻击…+1
●接受我方机体的“补给”…-10
●使用精神指令“补给”…-10
●被对手使用精神指令“脱力”…-10
●我方机体被打倒的情况下：
(这要根据机师的性格而定)
超强气的机师…+2　强气的机师…+1
普通的机师…+/-0　弱气的机师…-1
●如果进入母舰进行“搭载”…-10

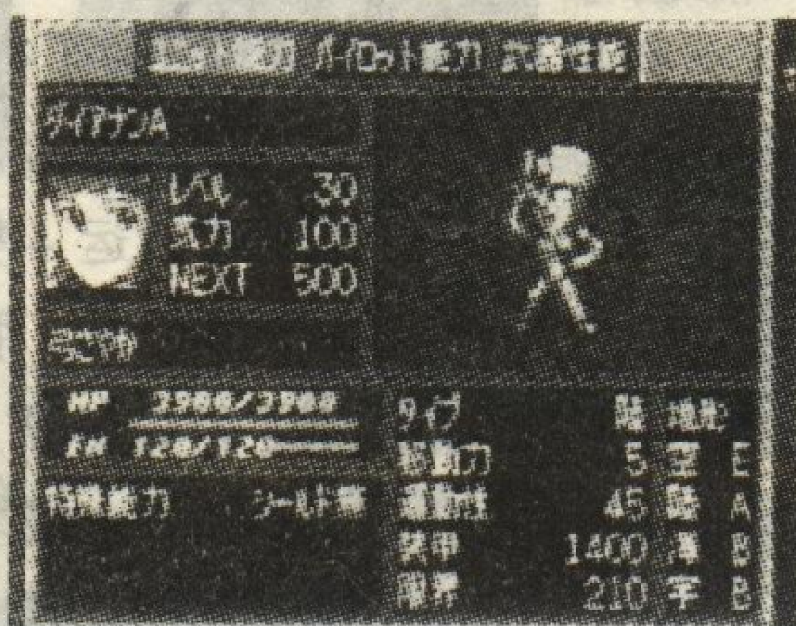
精神V



单一使用的效果

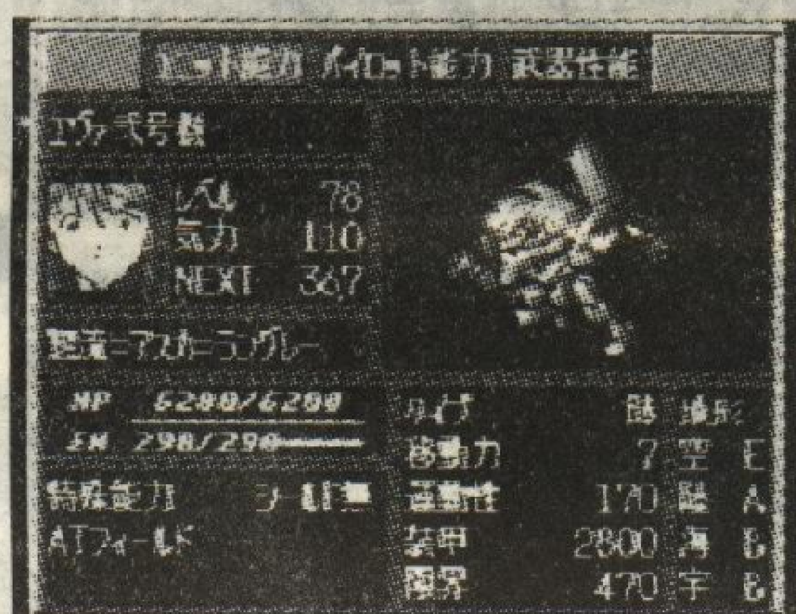
■回复系

"根性"、"ド根性"这样的恢复 HP 的精神指令在整个游戏过程中会经常使用。但在行动终了后如受到敌方攻击而令 HP 到达危险的界限时，就需要其他同伴来协助，"信赖"、"友情"以及"爱"等指令此刻会大派用场，所以拥有此类精神的同伴应安排在最后行动，以防不测。



■复活

可令被敌人击坠的机体重回战场的精神指令"复活"是十分宝贵的。EVA 系列的修理费极为昂贵。如不幸毁坏代价实在太高，这时使用"复活"令其复归，可以说是明智的选择。再有，"复活"还会起到类似补给的作用，起死回生的机体残弹数会变为最大，而 HP 与 EN 则为最大值的一半。"复活"还有一个好处便是不会令机体气力下降。



■集中

可令自己的命中率和回避率提升 30%，有一举两得之功效。例如，当发现对敌人的攻击只有 70% 左右的命中率时，就不必耗费 25 个精神值去使用"必中"，只需使用费 15 个精神值"集中"就足矣了。而那些运动性高的机体，如高达、圣战士等也可用"集中"来增加回避敌方炮火的可能性。

HP 1210/10580 EN 197/208
ハンマ・ハンマ イリア レベル 33 メガ粒子砲 気力 106 命中率 54%

HP 3380/3380 EN 95/160
ビルバイン ショウ レベル 35 オーラソードライフル 気力 143 命中率 77%

▲集中使用前

▼集中使用前

HP 1210/10580 EN 197/208
ハンマ・ハンマ イリア レベル 33 ビームサーベル 気力 106 命中率 36%

HP 3380/3380 EN 95/160
ビルバイン ショウ レベル 35 オーラソードライフル 気力 143 命中率 100%

■气合激励

强力的武器都需要较高气力，有时为了能尽快歼灭敌人，必须依靠这些武器才行。自己使用"气合"或由同伴协助使用"激励"都可令气力迅速提升，一旦到达需要的数值，便可放心去战斗了。

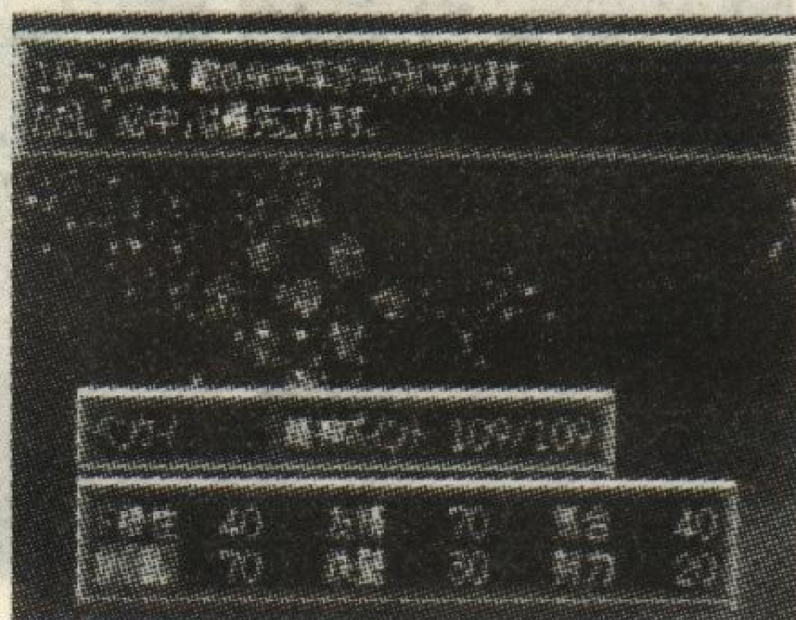


■自爆

"自爆"的真正价值在于从自己的 HP 来拼掉敌方相等的 HP，这是对那些装甲奇厚的敌人的最有效打击。但是，自爆后的机体修理费却成了一个大难题。因此，最佳的自爆人选是ボス，他的坐机ボスボロット的修理费仅为"10"而已。为了确保自爆效果，可以给它装上四个"超合金ニューＺ"这样就很少有人能将其击落，况且损耗的 HP 也能以"ド根性"来回复，以这样的状态来"自爆"，绝对可实现你的最小代价换取最大效果的愿望。

■かく乱

"かく乱"可以令敌人的命中率在一个回合中减到一半。这一指令在守护那些较弱的 NPC 时非常实用，玩者在"アマンダラ・カマンダラ"及"ティターズの近击"等版面中将可体会这一点。



■脱力

"脱力"能令对手的气力下降，这样可使我方在攻击时更为有利。如前所述，气力对攻击力和防御力都有影响，所以对敌时注意气力的变化是关键之一。由其在对 BOSS 战中，在对其使用"脱力"的指令后，往往能令其无法使用最强的武器，然后便可放心出击。



■挑衅

其作用表现在两个方面：其一，当 NPC 遭到敌人围攻时，可使用"挑衅"令部分敌人的注意力转移，以减轻 NPC 的压力；其二，当有多位 BOSS 站在一起而不便攻击时，而用"挑衅"将其中某一个吸引过来。



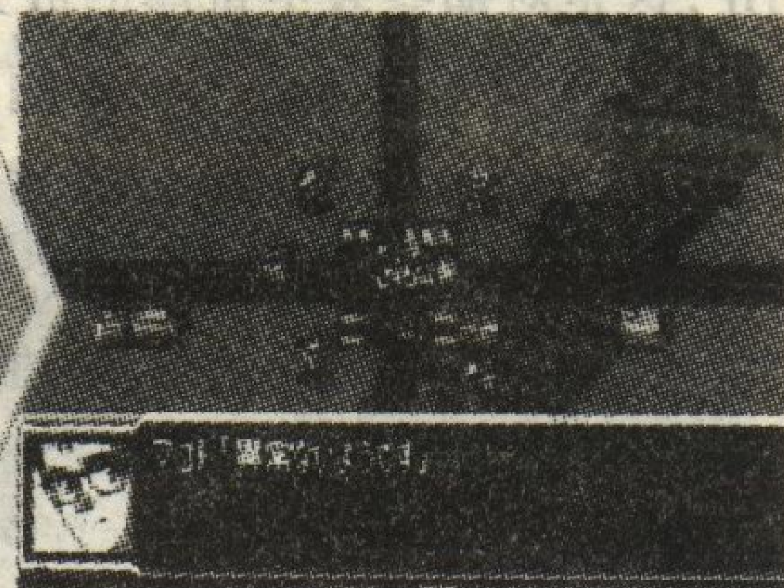
■梦

这一精神指令是在"完结篇"中新增加的，其效果是可以使用地图上任意一位同伴的精神，但消费的精神值却有 2 倍之多。初看起来似乎作用不大，但实际上在危急时刻"梦"将大显神通。比如：不具备"加速"的同伴，可用"梦"来获得这一能力，从而更快的脱离险境或杀人敌阵；如果想多挣取经验值的话，也可用"梦"将同伴的"努力"等精神指令转加到自己的身上。只要你灵活运用，"梦"绝对是本作中最强的精神。

组合精神指令

■加速＋觉醒 or 再动

这是能增加移动范围的“加速”与可使机体多行动一次的“觉醒”或“再动”相配合，目的是使机体能够到达更远的地方，最大限度内发挥其作用。在42话“决别(前)”中，要求玩者10回合是要救助ボール，面对这样的作战目的，高移动力非常重要。此外，这种配合对那些拥有地图武器而又没有练出2次移动的同伴来讲也有着实用价值，能最快到达最有利的位置来使用地图武器杀敌，不是件爽快淋漓的事情吗？



■必中＋ひらめき

这种组合说白了就是“白占便宜”，也就是说一定能打中敌人，而却让敌人打不中自己。“必中＋ひらめき”的使用率相当高，尤其在对BOSS战更是必不可少。

■热血 or＋必中＋ひらめき or 隐身 or 集中＋幸运＋努力

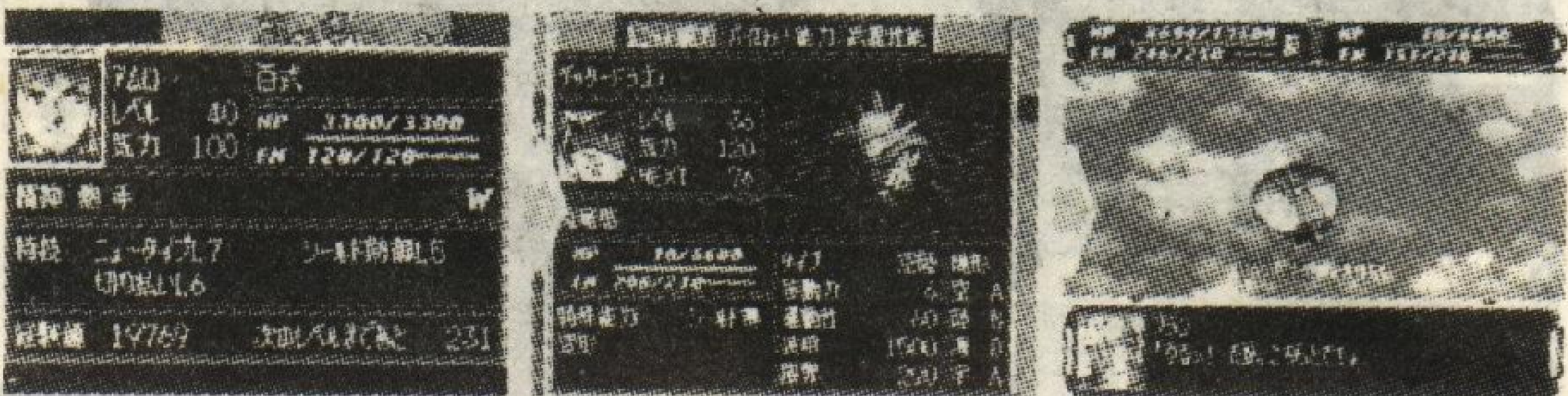
哇！一连串的组合，使过后精神值恐怕也已所剩无几，但效用显著，且一举多得。“热血”、“魂”旨在指升攻击力，“必中”加命中率以确保成功，而ひらめき、隐身和集中使自己立于安全境地，“幸运”及“努力”则使金钱、经验值双丰收。这一组合也多在对BOSS战中使用。

一些特殊的使用方法

■てかげり＋热血后使用地图武器→令持有“底力”的我方机体进行攻击

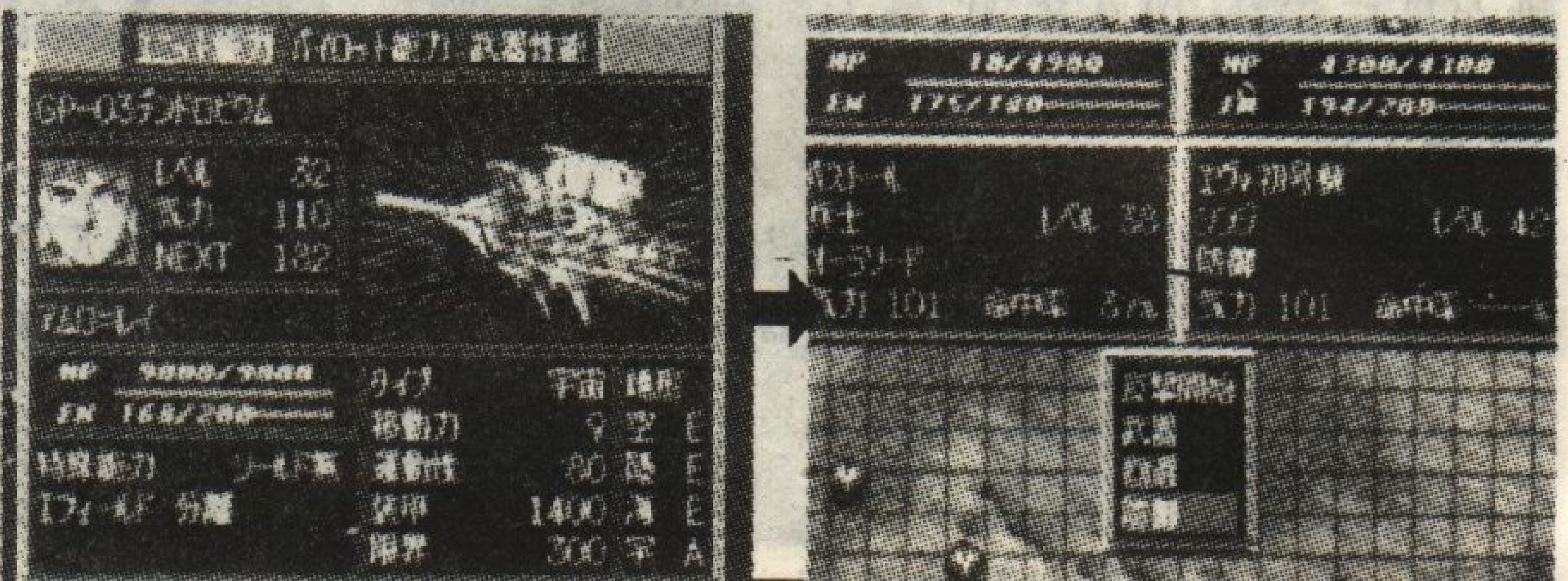
对付那些HP高的敌人，如总使用“热血”或“魂”来加攻击力未免浪费，所以如何能令必杀效果时常出现就成为许多玩家探索的问题。这里我推荐给大家一个好方法，那就是让拥有地图兵器的机体先使用てかげり＋热血这一精神指令组合，将范围内那些拥有“底力”的同伴的HP低至10，这样那些同伴在攻击时出现必杀的机率便会提升50%。

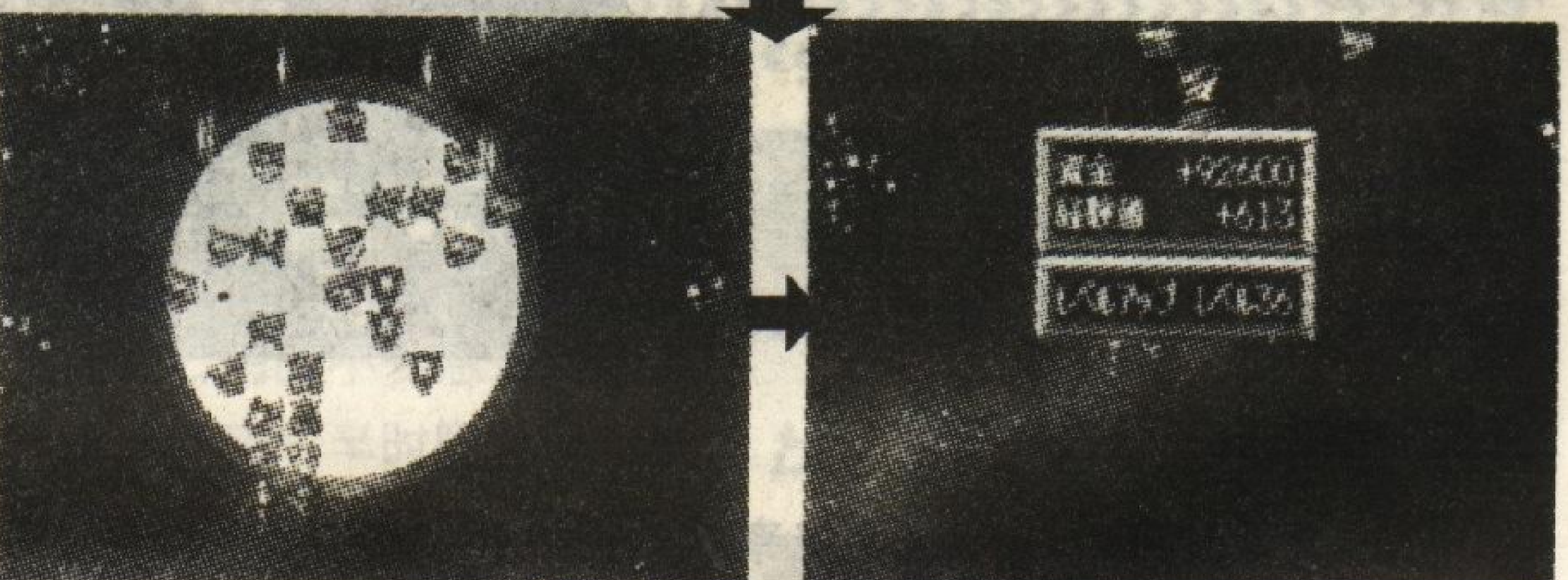
要注意的是由于攻击方HP过低，所以万不可令对手有还击的可能性，先使一次ひらめき再出手也不迟。



■てかげり＋幸运 or 努力的地图武器

在使用地图武器前，为了得到最好的效果，可以先让其他同伴先施以配合てかげり的攻击，令敌人的HP只剩“10”。然后，让有地图武器的同伴使用幸运＋努力，接着以地图武器一炮轰去，金钱及经验值便会滚滚而来。举例来讲，在第39话“カラスの王国”中以此方法对付アレキサントリア＋ハンブラビ这两支敌军，一下便可得近10万的金钱。





精神与角色

指令名	拥有该精神的主要角色	指令名	拥有该精神的主要角色
かく乱	小介、ギャリソン、キリー	根性	カミーユ、ビルギッド
热血	ドモン、マサギ、甲兜、万丈	信赖	フア、スーパー系副主人公
魂	アムロ、カミーユ、ジユドー	ド根性	甲兜、ジュドー、弁庆
努力	レッシュ、コウ、リューネ	友情	ダバ、キース、弁庆
幸运	マサキ、ジュドー、チャム	爱	エレ、アム、ドモン、雅人
てかげん	アムロ、シーブック、ダバ	复活	シーラ、クリス
みがわり	レイ、ノイン、プル、プルツー	补给	ちずる、メリー、シーラキヤオ
激励	リューネ、フア、マーベル	加速	クワトロ、ドモン、ショウ
再动	エレ、リリス	集中	ドモン、アムロ、カミーユ
脱力	ボス、レミー	ひらめき	ドモン、シーブック、隼人
挑发	アスカ、ボス、キリー、忍	必中	沙罗、十三、甲兜、龙马、エレ
自爆	ボス、レイ、ヒイロ、バーニィ	铁壁	铁也、甲兜、ヒイロ、沙罗
梦	レイ、マサキ	气合	万丈、弁庆、大作、真吾、マサキ
奇迹	チャム	隐身	隼人、キリー、雅人
侦察	小介、雅人、エル、カツ	觉醒	亮、クワトロ、甲兜、隼人

精神指令一览表

每个角色的精神指令都是通过不断提升等级而逐渐悟得的，越是强力的精神消费的精神值也会越多。战斗中，虽然会不断使用各种精神，但也要注意节约。

指令名	消费	解说
根性	20	回复自机 HP 最大值的 30%
信赖	30	回复指定机体 HP 最大值的 30%，可多次使用
ド根性	40	回复自机 HP 完全回复
友情	70	令我方全员 HP 回复 HP 最大值的 50%，可多次使用
爱	90	令我方全员 HP 完全回复
复活	102	让 1 位被消灭的同伴再次出现于旁边的 1 格，曾破坏的机体不用付修理费
补给	65	令一个同伴的 EN 和武器弹数完全回复，可多次使用
加速	10	令自机行动格数增加 3 格，配合 2 回行动、觉醒、再动等情况可多次使用一次
集中	15	一回合内，自机的命中率、回避率增加 30%
ひらめき	15	在一回合内的战斗中、完全回避敌人攻击 1 次
必中	25	在下一次战斗中，命中率达到 100%，若敌人使用闪避精神指令则会失效
铁壁	30	一回合内，自机的装甲值 ×2
气合	40	使用后自机气力增加 10 点
隐身	60	1 回合内，不会被敌人发现，攻击时敌人亦不会反击
觉醒	60	令自机增加 1 次行动能力，有足够精神 POINT 时可多次使用 +集中

指令名	消费	解说
かく乱	70	1 回合内，令全体敌人的命中率下降一半
热血	40	使用后的下一次战斗，杀伤力将会增加一倍，有机会配合必杀使用
魂	60	使用后的下一次战斗，杀伤力将会增加 2 倍，有机会配合必杀使用
努力	20	在下一次战斗中，取得的经验值加倍
幸运	45	在下一次战斗中，取得的金钱加倍
てかげん	10	打倒技量比自机机师为低的敌人时，可令敌人余下 10 点 HP
みがわり	35	为一位同伴接受敌人攻击 1 次，使用后回避、集中和隐身等精神将会失效
激励	70	令一位指定同伴的气力增加 10 点，可多次使用
再动	90	令一位同伴再次行动，可多次使用
脱力	50	令一个指定的敌人气力减 10 点
挑发	35	令一个指定敌人在敌顺序时向自机攻击，但其命中和回避率将下降 50%
自爆	1	以自机的余下的 HP 值相同的攻击力、敌我不分的同一格范围内的机体攻击
梦	? ×2	以 2 倍的精神 POINT 使出指定驾驶员的精神指令
奇迹	100	等同于ド根性 + 气力 ×3 + 加速 + 幸运 + 必中 + 闪避 + 魂 + 努力
侦察	1	侦察版图内任何一个敌人的所有资料，可多次使用

强化改造V

在战斗结束后，将可进入本作最有趣味也是令所有机器人着迷的重要流程——改造强化。在这里可对机体的 HP、EN、运动性、装甲、限界、武器的功击力进行改造。每改造一次都需要支付一定的金钱，改造的段位越高，花费的钱数也会越多。利用“强化パーツ”的指令是为机体装备强化道具，这样做的目的是为那些在某方面有明显缺陷的机体进行一定程度的强化，使其变得更为全面。

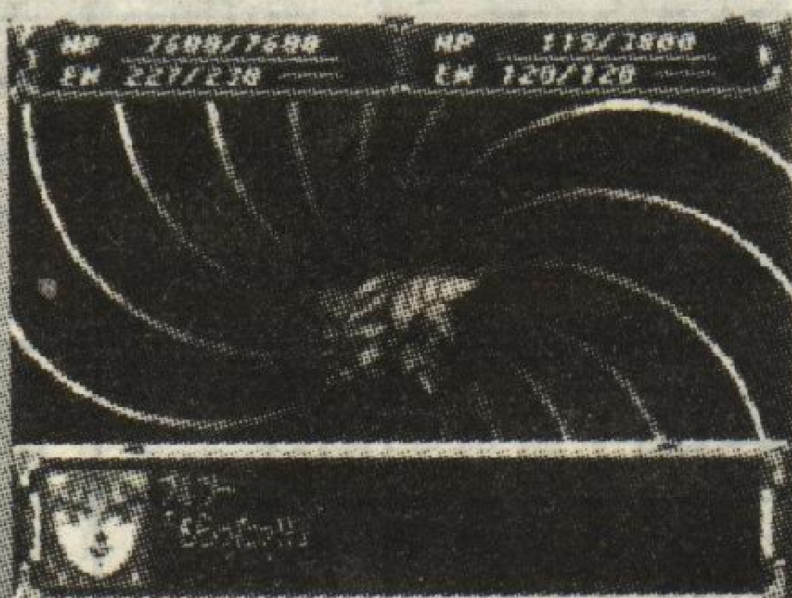
名称	作用
ブースター	移动力 +1
メガブースター	移动力 +2
アポジモーター	移动力 +1，运动性 +5
マグネットコーティング	运动性 +5，限界反应 +20
バイオセンサー	运动性 +10，限界反应 +15
サイコフレーム	运动性 +15，限界反应 +30
ファティマ	移动力 +2，运动性 +15，限界反应 +30
チョバムアーマー	HP 最大值 +500，装甲 +150
ハイブリッドアーマー	HP 最大值 +800，装甲 +200
超合金 Z	HP 最大值 +1000，装甲值 +300
超合金ニューZ	HP 最大值 +1000，装甲值 +300
高性能レーダー	除 MAP 兵器和射程 1 的武器以外，所有武器的射程加 1 格
对ビームコーティング	令机体拥有 BEAM COATING 的效果
ミノフスキークラフト	令机体增加飞行能力，并将其空中地形适应改为 A
プロペラントタンク	回复机体 50 点 EN，用完即弃
プロペラントタンク S	回复机体 200 点 EN，用完即弃
リペアキット	回复 2000 点 HP，用完即弃
空白	残弹回复，用完即弃
空白	EN 上限 +100

机师的特殊能力大公开

一部分机师根据原作的设定会拥有特殊能力，只要这些能力在战斗中发动便会令战局十分有利。战斗前，一定要搞清到底有哪些机师拥有特殊能力，而这些特殊能力的作用又是怎样的，接着便要对有发展前途的机师着重培养，待其 LV 上升，其能力也便会相应的提高等级。



ニューダイプ(NEW TYPE)·强化人间



ニュータイプ（NEW TYPE）是一种非常杰出的能力，拥有此能力的多为高达的机师。当其等级提升之后，命中率和回避率都会相应上升。强化人间与ニュータイプ类似，但稍弱一些。

等级	射程	命中	回避
1	+0	+10%	+10%
2	+0	+15%	+15%
3	+0	+20%	+20%
4	+0	+25%	+25%
5	+0	+30%	+30%
6	+0	+35%	+35%
7	+1	+38%	+38%
8	+1	+40%	+40%
9	+2	+43%	+43%

ニュータイプ的最高等级为 9 级，每位拥有ニュータイプ的机师其能力的成长速度都不尽相同，根据下表大家可以了解这些角色究竟在哪个等级上才能获得相应的ニュータイプ能力。除了几位著名的人物外，其余机师均无法达到 9 级的ニュータイプ，即使是 REAL 系的主人公也只能修得 7 级而已。当ニュータイプ 9 级时，机师的射程 +2，命中率、回避率上升 43%，绝对是系列中最强的能力之一。

名前	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
アムロ＝レイ	–	–	–	1	13	22	36	48	69
イーノ＝アッバーブ	12	29	34	45	–	–	–	–	–
エル＝ビアンノ	1	17	32	37	41	45	56	–	–
エルビー＝ブル	–	–	1	12	23	33	41	52	75
カツ＝コバヤシ	1	27	40	42	45	–	–	–	–
カミーユ＝ビダン	–	–	–	1	17	24	39	51	75
クワトロ＝バジーナ	–	–	–	1	18	26	41	53	70
シーブック＝アノー	–	–	1	14	23	35	44	61	72
ジュドー＝アーシタ	–	–	1	12	20	33	42	58	72
セシリー＝フェアチャイルド	–	–	1	10	27	39	49	54	–
ビーチャ＝オーレグ	1	20	31	35	41	43	–	–	–
ファ＝ユイリィ	20	32	40	53	–	–	–	–	–
プルツー	–	–	1	12	23	33	41	52	75
モンド＝アガケ	4	23	33	42	45	–	–	–	–
ルー＝ルカ	4	19	26	37	42	46	52	–	–
REAL 系主人公	5	12	21	29	34	45	52	–	–
REAL 系副主人公	9	15	26	34	42	49	59	–	–

圣战士



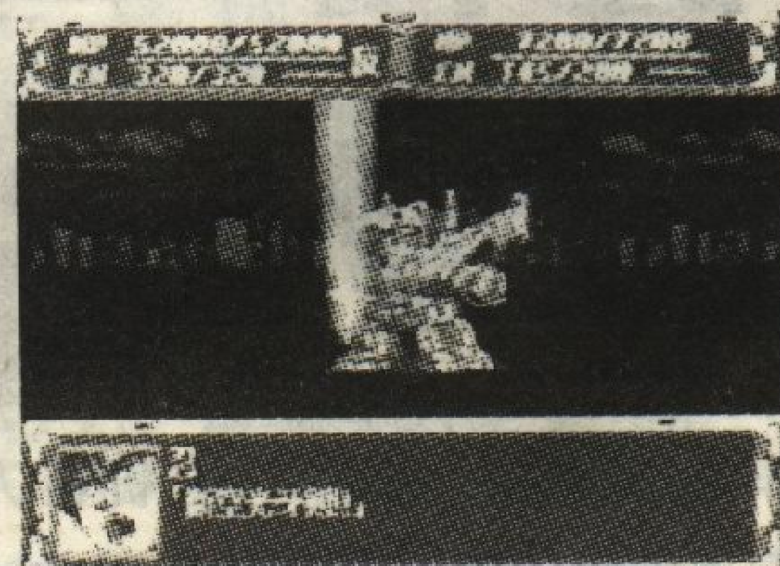
圣战士系的机师在本系列的前几作中都非常强，到了"完结篇"实力虽然有所削减，但仍是极有培养前途的。当圣战士的等级提升后，其回避率会大幅度提升，敌人很难将其打中。此外对攻击的修正值也会相应增加。

等级	ハイパーオーラ斩的攻击修正	回避
1	+100	+10%
2	+400	+15%
3	+600	+20%
4	+800	+25%
5	+1000	+30%
6	+1200	+35%
7	+1300	+38%
8	+1400	+40%
9	+1500	+43%

下表中将为大家介绍两位主要的圣战士其能力的提升过程，当圣战士等级到达 9 级时，该角色将会在战斗中发挥极重要的作用。

名前	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ショウ＝ザマ	–	–	1	14	25	33	51	64	69
マーベル＝フローズン	1	12	24	36	43	54	65	–	–

底力



机师如持有"底力"这种能力，当他所搭乘的机体 HP 仅剩 1/8 时便会发动。此时回避率命中率都会上升至 10%，而必杀的出现率则会上升 50%，使危急时刻的救命能力。在前面，我们已介绍过配合精神指令来使"底力"发动的方法，大家在战斗中不妨尝试一下。持有此能力的多为大型机体，在其攻击前应 SAVE 一下记录，以免落空。

拥有"底力"的部分机师

- 葵豹马
- アラン＝イゴール
- 兜甲儿
- 车弁庆
- 流龙马
- 西川大作
- 剑铁也
- 藤原忍
- ボス
- 超级系主人公
- 超级系副主人公

シールド防御・切り返い

“シールド防御”是用盾防御对方的攻击从而使伤害减半。而“切り返い”则是用剑将对方射来的导弹类武器切落或架住对方的剑系武器，使其攻击无效。这两项技能是战斗中极富魅力的，如出现在已方机师身上，会令人欢欣鼓舞；若出自对手，则必会令人痛心不已！这两项能力的出现率为等级的 1/16。

部分机师切返的修得等级

名前	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
葵豹马	28	34	46	–	–	–	–	–	–
アムロ＝レイ	–	–	1	12	23	29	42	57	–
绫波レイ	14	30	–	–	–	–	–	–	–
碇シンジ	12	27	38	–	–	–	–	–	–
イーノ＝アッバーブ	25	–	–	–	–	–	–	–	–
エマ＝シーン	17	28	39	52	–	–	–	–	–
エル＝ビアンノ	6	27	44	–	–	–	–	–	–
エルビー＝ブル	1	30	42	–	–	–	–	–	–
ガウ＝ハ＝レッシィ	4	18	30	42	46	52	60	–	–
カツ＝コバヤシ	29	38	44	52	63	–	–	–	–
カトル＝ラバーバ＝ウィナー	–	–	1	16	30	42	–	–	–
兜甲儿	30	38	–	–	–	–	–	–	–
カミーユ＝ビダン	–	–	1	13	29	35	47	58	–
ギャリソン时田	–	–	–	1	–	–	–	–	–
クリスチーナ＝マッケンジー	22	39	47	58	–	–	–	–	–
クワトロ＝バジーナ	–	–	–	1	20	31	48	60	–
ケーラ＝スゥ	1	6	22	38	48	60	–	–	–
コウ＝ウラキ	18	27	39	46	53	59	66	–	–
シーブック＝アノー	–	–	1	16	36	45	–	–	–
ジャック＝キング	10	31	38	46	–	–	–	–	–
ジュドー＝アーシタ	–	–	1	15	24	31	47	–	–
ショウ＝ザマ	1	16	27	38	46	54	59	64	–
スレッガー＝ロウ	1	21	40	55	65	–	–	–	–
ゼクス＝マーキス	1	10	18	24	35	44	55	–	–
セシリー＝フェアチャイルド	1	4	18	35	48	59	–	–	–
物流＝アスカ＝ラングレー	2	19	28	36	–	–	–	–	–
ダバ＝マイロード	1	15	24	33	41	50	60	–	–
チヤック＝キース	33	37	–	–	–	–	–	–	–
剑铁也	23	41	53	–	–	–	–	–	–
デュオ＝マックスウェル	–	–	1	17	31	36	54	51	59
ドモン＝カッシュ	1	9	24	32	40	53	67	–	–
トロワ＝バートン	–	–	1	15	31	41	47	60	–
バーナード＝ワイズマン	18	21	33	–	–	–	–	–	–
破岚万丈	–	–	–	1	32	47	59	70	–
ヒイロ＝ユイ	–	–	1	15	29	37	–	–	–
ビーチャ＝オーレグ	13	27	48	–	–	–	–	–	–
ビルギット＝ピリヨ	1	15	34	46	–	–	–	–	–
ファンネリア＝アム	7	18	29	45	–	–	–	–	–
藤原忍	9	16	28	–	–	–	–	–	–
プルツー	1	30	42	–	–	–	–	–	–
北条真吾	16	28	39	–	–	–	–	–	–
マサキ＝アンドー	1	13	24	30	37	45	56	–	–
マーベル＝フローズン	1	22	33	40	53	67	73	–	–
ミオ＝サスガ	1	17	29	33	42	50	61	–	–
ミラウ＝キャオ	10	25	34	48	–	–	–	–	–
モンド＝アガケ	8	19	37	40	52	61	–	–	–
リューネ＝ゾルダーク	1	10	22	27	35	42	54	–	–
ルー＝ルカ	2	19	34	45	–	–	–	–	–
ルクレツィア＝ノイン	1	12	29	42	–	–	–	–	–
REAL 系主人公	2	10	19	30	36	48	–	–	–
超级系主人公	1	7	14	21	29	35	48	57	–
REAL 系副主人公	2	17	24	35	47	57	–	–	–
超级系副主人公	6	12	19	26	34	39	52	60	–

部分机师シールド防御

名前	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
アムロ＝レイ	–	1	20	30	40	48	56	–	–
イーノ＝アッバーブ	7	32	35	38	46	59	–	–	–
エマ＝シーン	1	4	12	19	30	37	46	59	–
エル＝ビアンノ	10	21	31	35	39	–	–	–	–
エルビー＝ブル	1	–	–	–	–	–	–	–	–
ガウ＝ハ＝レッシィ	1	14	29	35	48	57	–	–	–
カツ＝コバヤシ	28	36	39	46	–	–	–	–	–
カトル＝ラバーバ＝ウィナー	–	1	15	23	29	31	37	54	–
カミーユ＝ビダン	–	1	22	33	44	52	60	–	–
ギャリソン时田	–	–	–	–	1	–	–	–	–
クリスチーナ＝マッケンジー	8	16	23	31	33	37	40	–	–
クワトロ＝バジーナ	–	] –	1	18	32	49	58	–	–
ケーラ＝スゥ	5	16	24	33	41	52	–	–	–
コウ＝ウラキ	6	16	25	32	44	50	52	53	–
シーブック＝アノー	–	1	19	28	39	48	56	58	60
ジャック＝キング	1	29	35	37	–	–	–	–	–
ジュドー＝アーシタ	–	1	19	28	36	44	–	–	–
スレッガー＝ロウ	1	28	37	55	–	–	–	–	–
ゼクス＝マーキス	1	15	24	29	34	42	54	–	–
セシリー＝フェアチャイルド	6	12	26	38	46	–	–	–	–
ダバ＝マイロード	1	10	20	32	44	56	62	65	67
チヤック＝キース	11	28	40	42	43	48	–	–	–
デュオ＝マックスウェル	–	1	16	25	38	–	–	–	–
トロワ＝バートン	–	1	16	24	38	42	44	–	–
バーナード＝ワイズマン	10	25	27	29	34	37	42	44	–
破岚万丈	–	–	–	1	29	35	49	55	67
ヒイロ＝ユイ	–	1	18	20	26	30	32	39	–
ビーチャ＝オーレグ	1	19	37	43	49	52	–	–	–
ビルギット＝ピリヨ	1	17	29	33	39	46	56	–	–
ファ＝ユイリィ	13	24	38	49	–	–	–	–	–
ファンネリア＝アム	1	10	26	33	40	48	56	–	–
プルツー	1	–	–	–	–	–	–	–	–
モンド＝アガケ	1	22	–	–	–	–	–	–	–
ミラウ＝キャオ	8	21	45	48	52	56	–	–	–
ルー＝ルカ	12	24	35	48	–	–	–	–	–
REAL 系主人公	1	8	23	39	–	–	–	–	–
REAL 系副主人公	1	13	28	44	–	–	–	–	–

机体的特殊能力大公开

名称	效果
ビームコート	经常能够发动，能将攻击力 1000 以下的光线攻击抵消。
Iフィールド	经常能够发动，能将光线攻击的攻击力减低 2000。
オーラバリア	经常能够发动，能将攻击力 3000 以下的光线攻击抵消，当攻击超过 3000 时就会完全被打中。
ATフィールド	EVA 和使徒专有能力，能将攻击力 4000 以下的攻击抵消，当攻击超过 3000 时就会被完全打中。
分身&マッハスペシャル	当驾驶员的气力达 130 以上时，使用“回避”或“防御”时，将会有一半机会发动此特殊能力，发动后将可完全回避敌人攻击。
HP 回复	在 1 回合开始时，机体将自动回复 HP。此特殊能力共分 2 段，(小)的每回合可回复 10% HP、(大)的则可回复 30%。
变形	机体可变换型态来改变地形适应、移动力。在决定每回合行动前也可不断变型。
暴走	EVA 初号机和伊迪安的特殊能力，一些发动后它们的战斗能力将会大大提高。

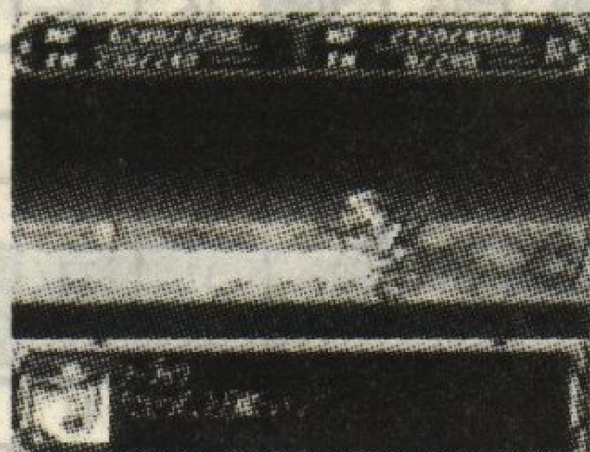
第34话 REAL系 うずまく悪意(前) A / 超级系 フロンテイア4防卫机(前) B

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

STORY

因殖民卫星受到联邦政府的强力弹压，所以便联合发表了独立宣言。朗德・贝尔对察查到以ハマーン为首的DC军仍在暗中活动，于是便向其根据地アクジズ进发。途中,他们听到了从卫星“疆界4”传来的求救信号。到达该处后,他们发现了正被DC军围攻的シーブック和セシリー。

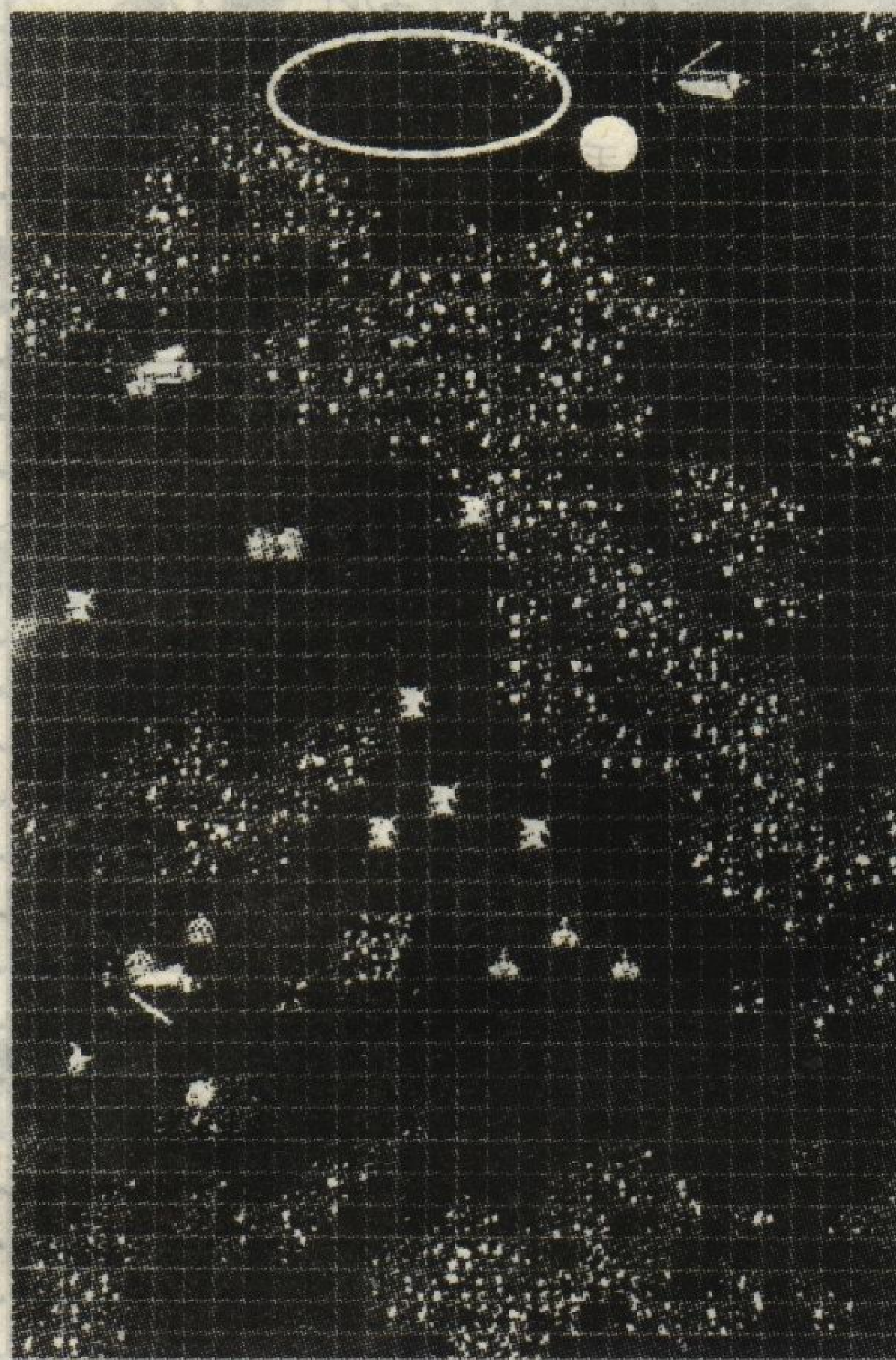
CHECK POINT 1



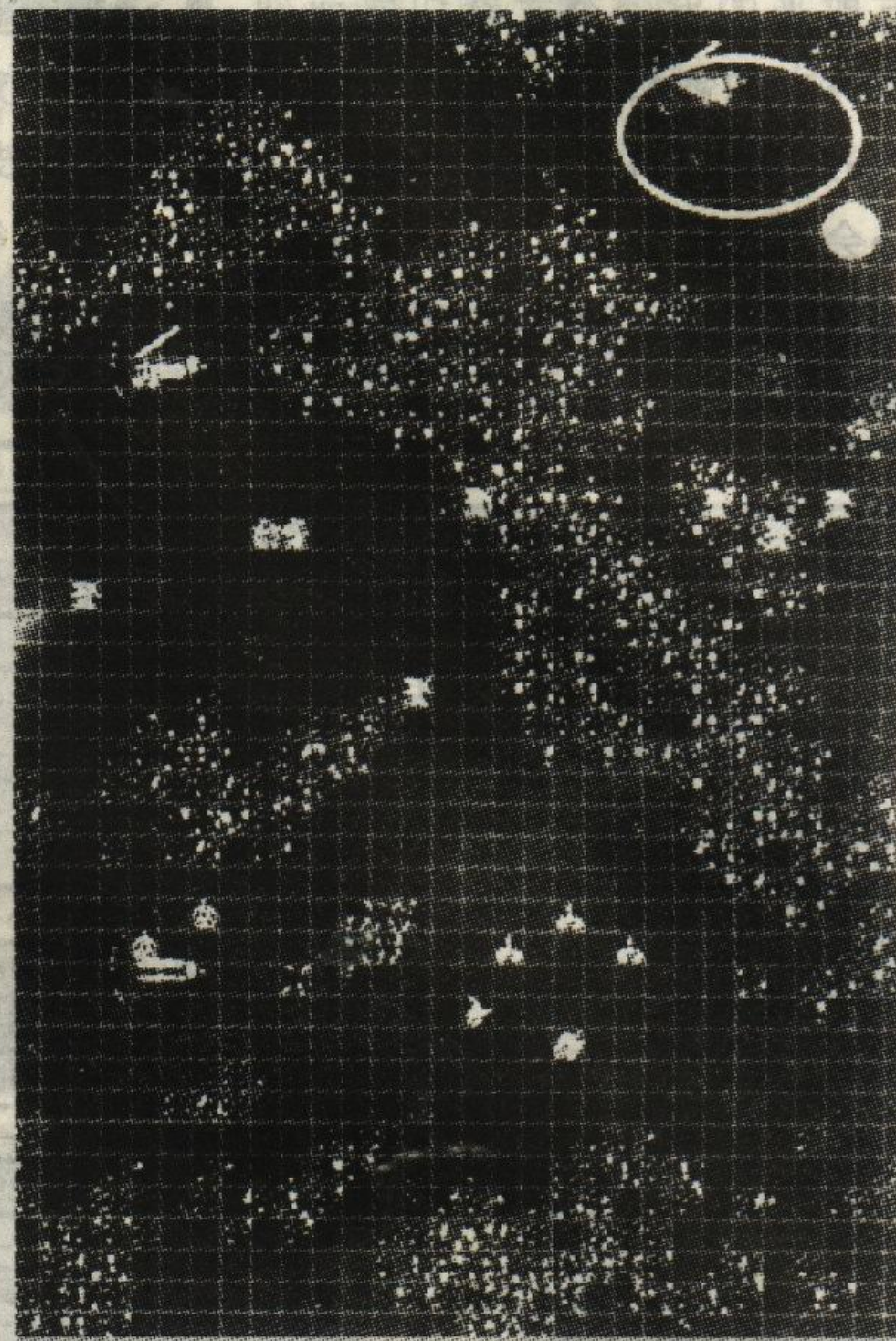
在朗德・贝尔队成员到达救援之前，F91与ビギナ・ギナ只好孤军与DC部队周旋。可以利用那些陨石区域，以其为根据地和敌人周旋。因为所剩EN已经不多,所以不必忙于向敌人进攻,还是以回避与防御为主。第三回合时援军出现，应派移动力高的机体迅速过去接应。

CHECK POINT 2

因为本话与下一话是前后篇的关系，所以在本话出场的机体到了下一话气力将大幅度下降从而无法作战。所以在派遣机体出击的时候,应该作适当的分配。



▲A REAL系 第34话 うずまく悪意(前)



▲B REAL系 第34话 うずまく悪意(前)

第35话 REAL系 うずまく悪意(后) A / 超级系 フロンテイア4防卫机(后) B

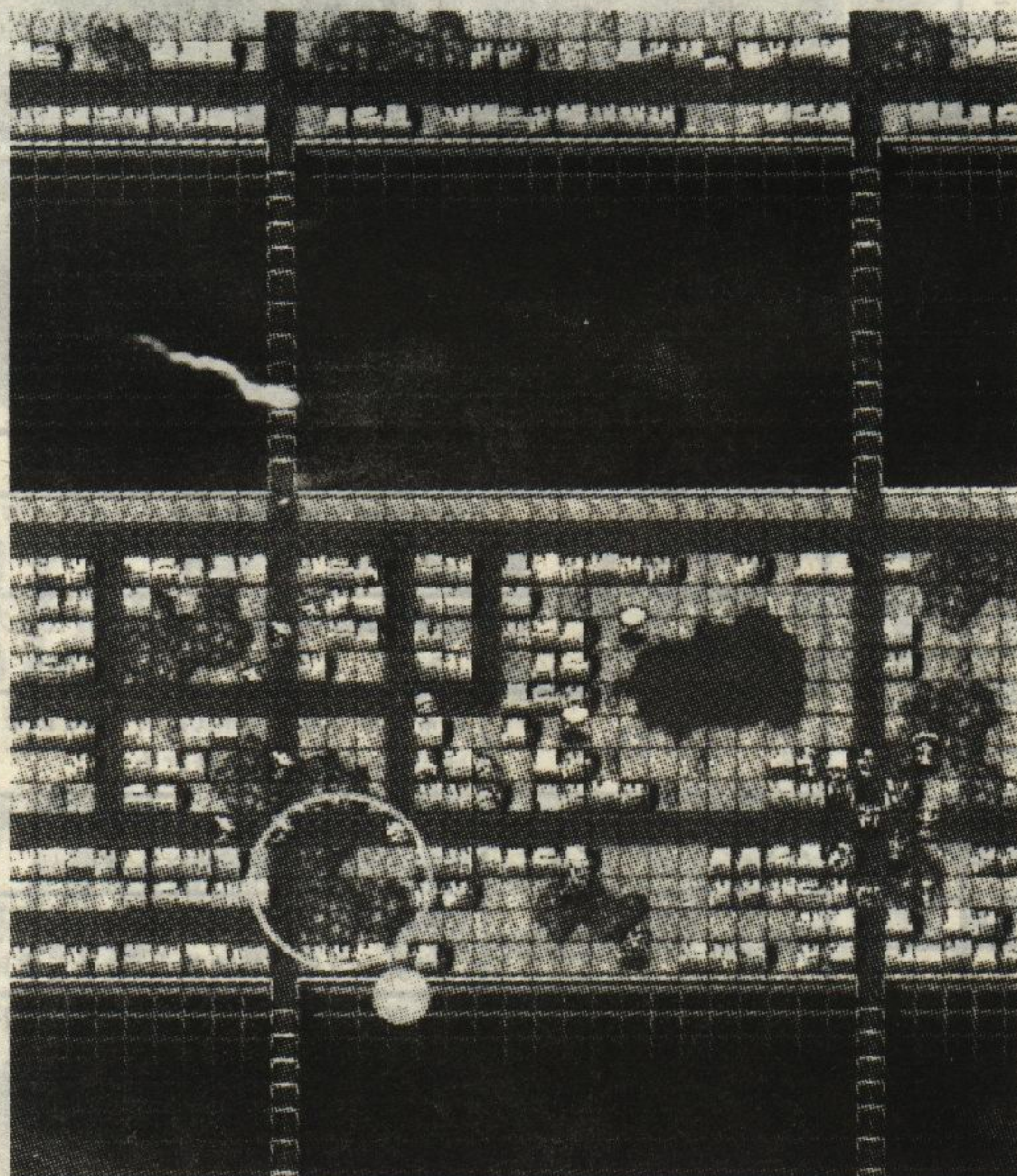
胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

STORY

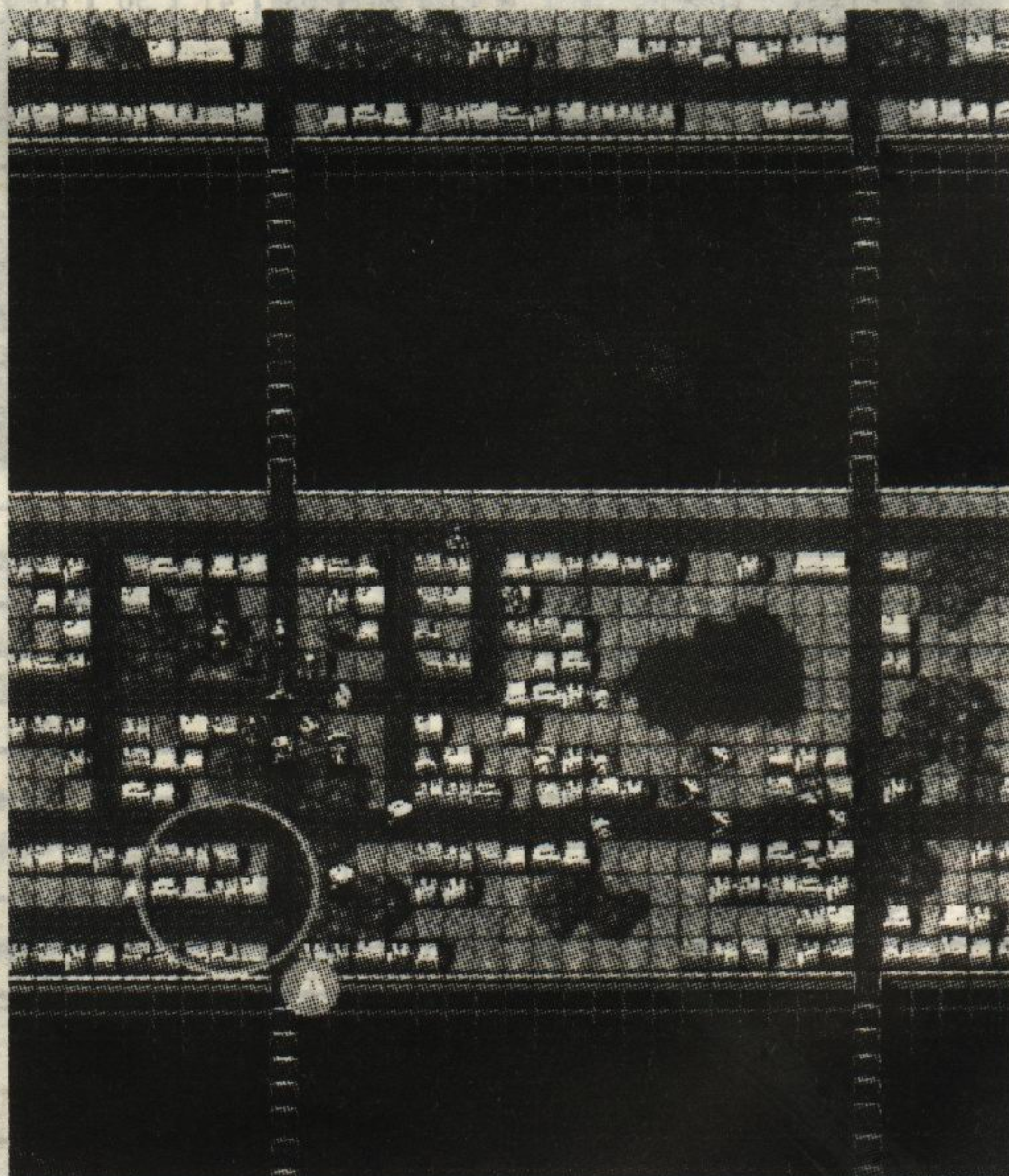
到达“疆界4”之后的朗德・贝尔队协助シーブック和セシリー完成了守护任务,将DC军击退。但是,众人却听说另一支DC军已潜入卫星内部。原本是贫民的シーブック对DC的行为十分疑惑，尽管クワトロ向其解释了半天,他仍然表示无法理解。当他们赶到卫星内部时,DC军果然出现了。

CHECK POINT 1

在第二回合敌军行动时,「黑色三连星」将率领敌增援部队在地图左下方出现。因此，我军在部置战力的时候要有所准备，以免陷入被包围的境地。DC军被击退后,以ヒイロ为首的五名高达机师出现,而载有核弹的レディ威胁其交出高达,得到的回答却是五人的自爆。



▲A REAL系 第35话 うずまく悪意(后)



▲B REAL系 第35话 うずまく悪意(后)

第36话 ラビアンローズ

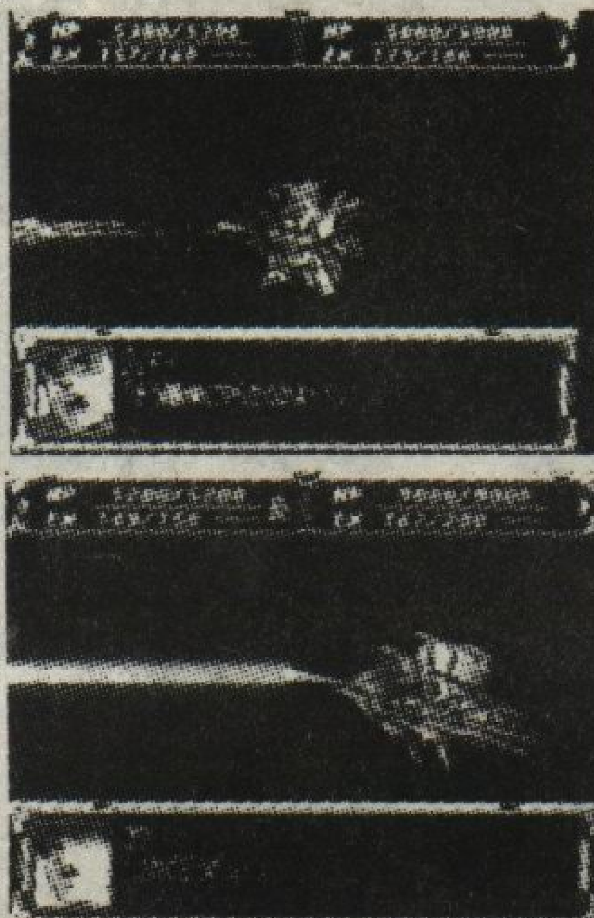
REAL系和超级系共通

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

STORY

朗德·贝尔队终于将被DC军袭击的“疆界4”从危机中挽救了出来，为了撤底根除DC，众人决定前往其根据地アクシズ将ハマーン打倒。下定决心之后，全队为了整顿战力，向ラビアンローズ进发，在那里将会得到补给，强力的ZZ高达以及GP-03也将加入队中。

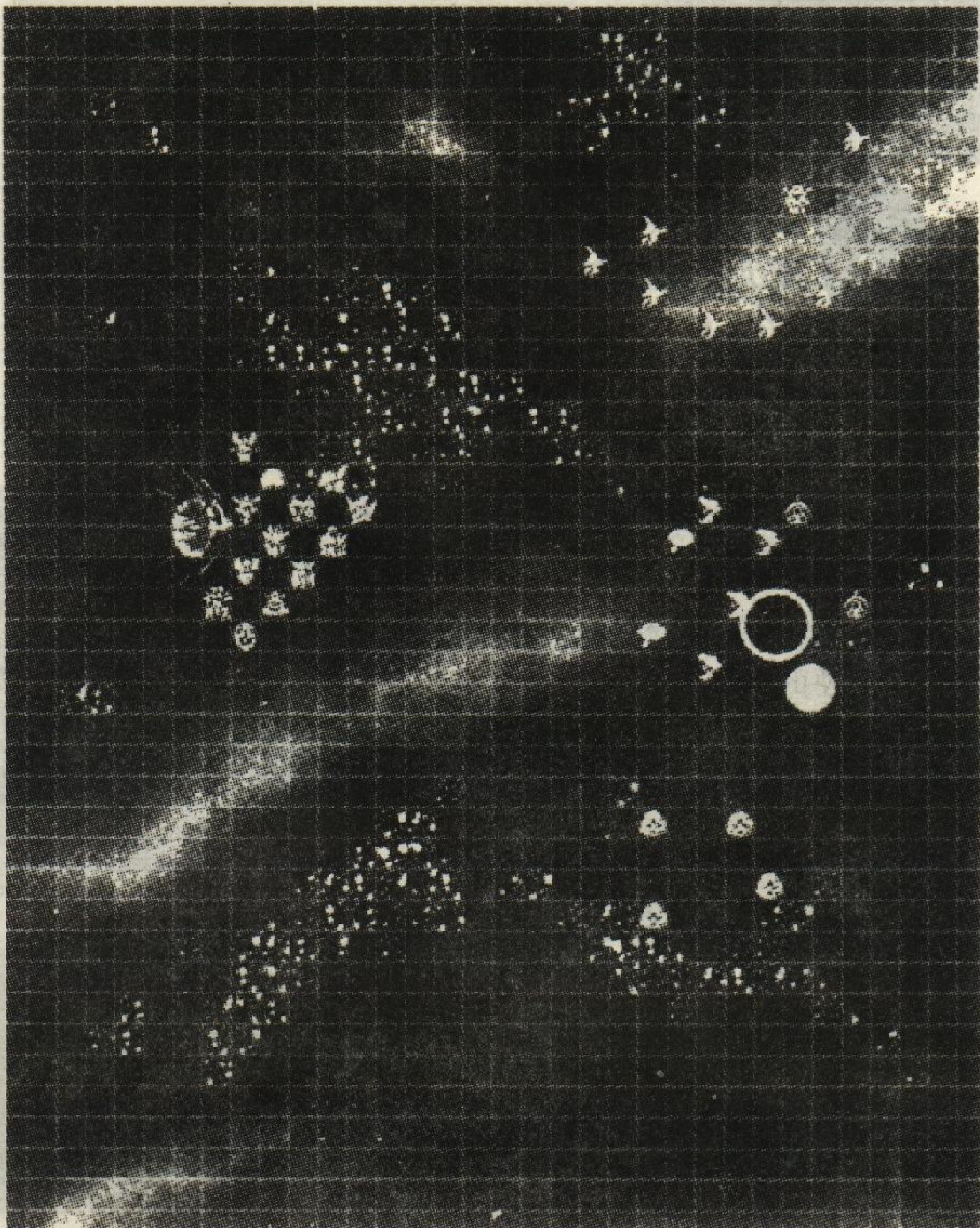
CHECK POINT 1



新加入的ZZ高达与GP-03会在战斗强制出击，如果你为这两架机体更换了机师的话，电脑也会强行将机师改为原著中的ジュドー和コウ。因为这两架机体尚未得到强化改造，所以在武器和装甲方面都会显得略微簿弱。但是，因机体本身以及机师个人能力很强，战斗中也会显得较为轻松。此外，新加入的ジュドー和コウ等级较低，利用这关与敌人战斗的机会可以为他们多赚些经验值。他们在以后的战斗中都会相当活跃，所以尽快令其成为主力吧!

CHECK POINT 2

在第12回合时，我方援军驾驶魔装机的リューネ出现，她的地图兵器和远程武器都十分强力。



第37话 アクシズの攻防

REAL系和超级系共通

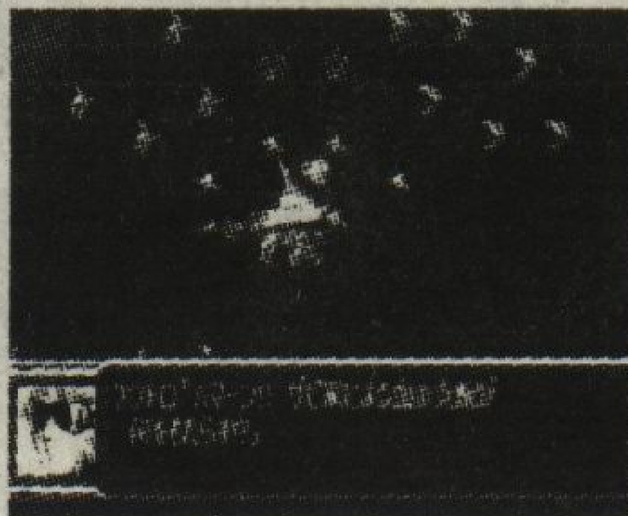
胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

STORY

将袭击ラビアンローズ的ガトー击退后，朗德·贝尔队完成了补给，然后向着DC的根据地アクシズ出发。但是，从正面攻击是鲁莽的作法，所以众人制定了先派一支队伍吸引アクシズ守军的注意力，而主力部队则从アクシズ背后发起进攻的战略。战斗的枪声打响了……

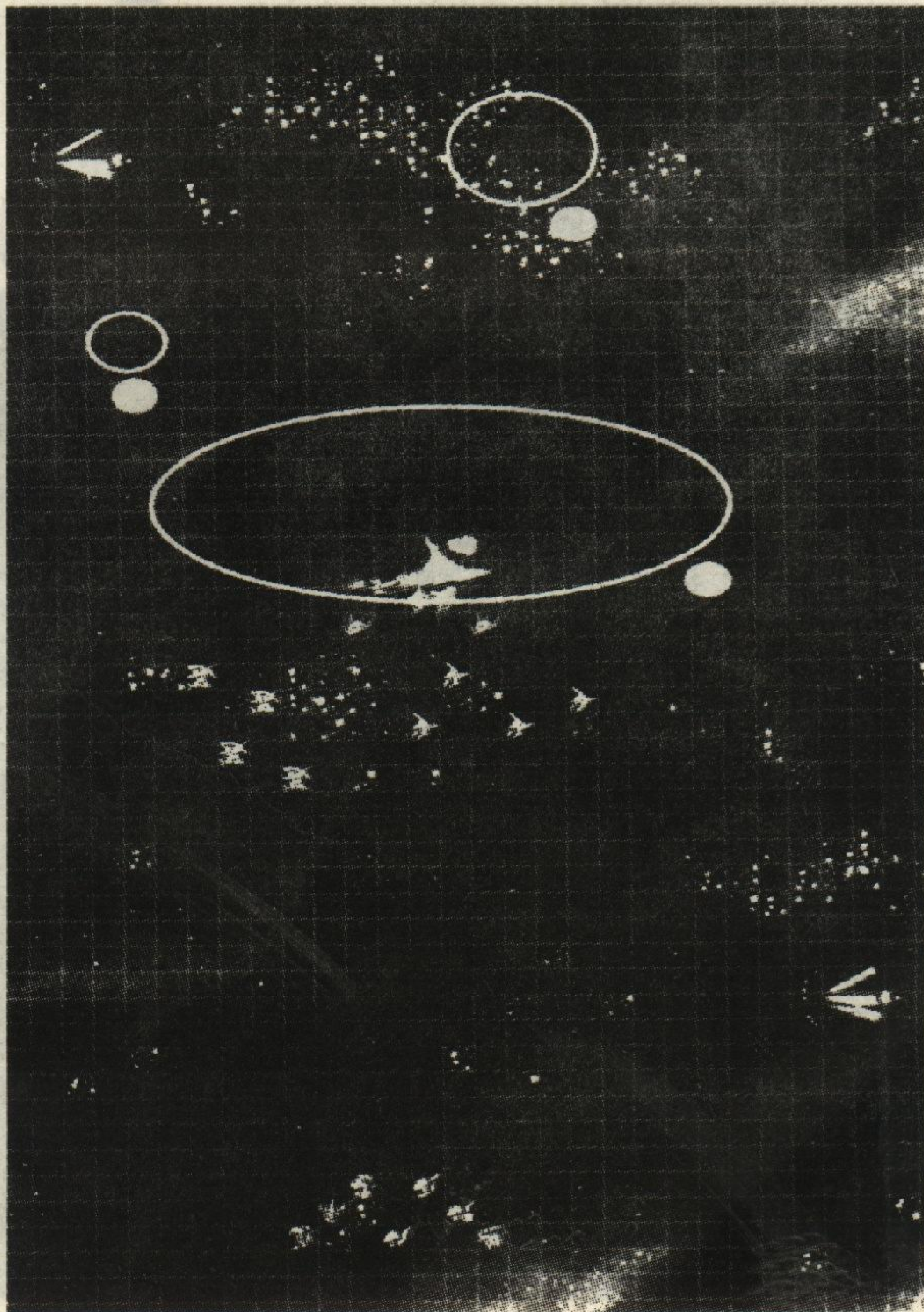
CHECK POINT 1

在第四回合的时候，ハマーン率领大部队在アクシズ周边出现，让クワトロ前去可以说得ハマーン。注意，此次的说得十分重要，将会对以后的游戏流程产生重大影响。切记，如果在“F”的最后一话没有说得哈曼的话，此次便要对其说得两回才行。不过，ハマーン此时是不会加入成为同伴的，一定要等到以后才行。



CHECK POINT 2

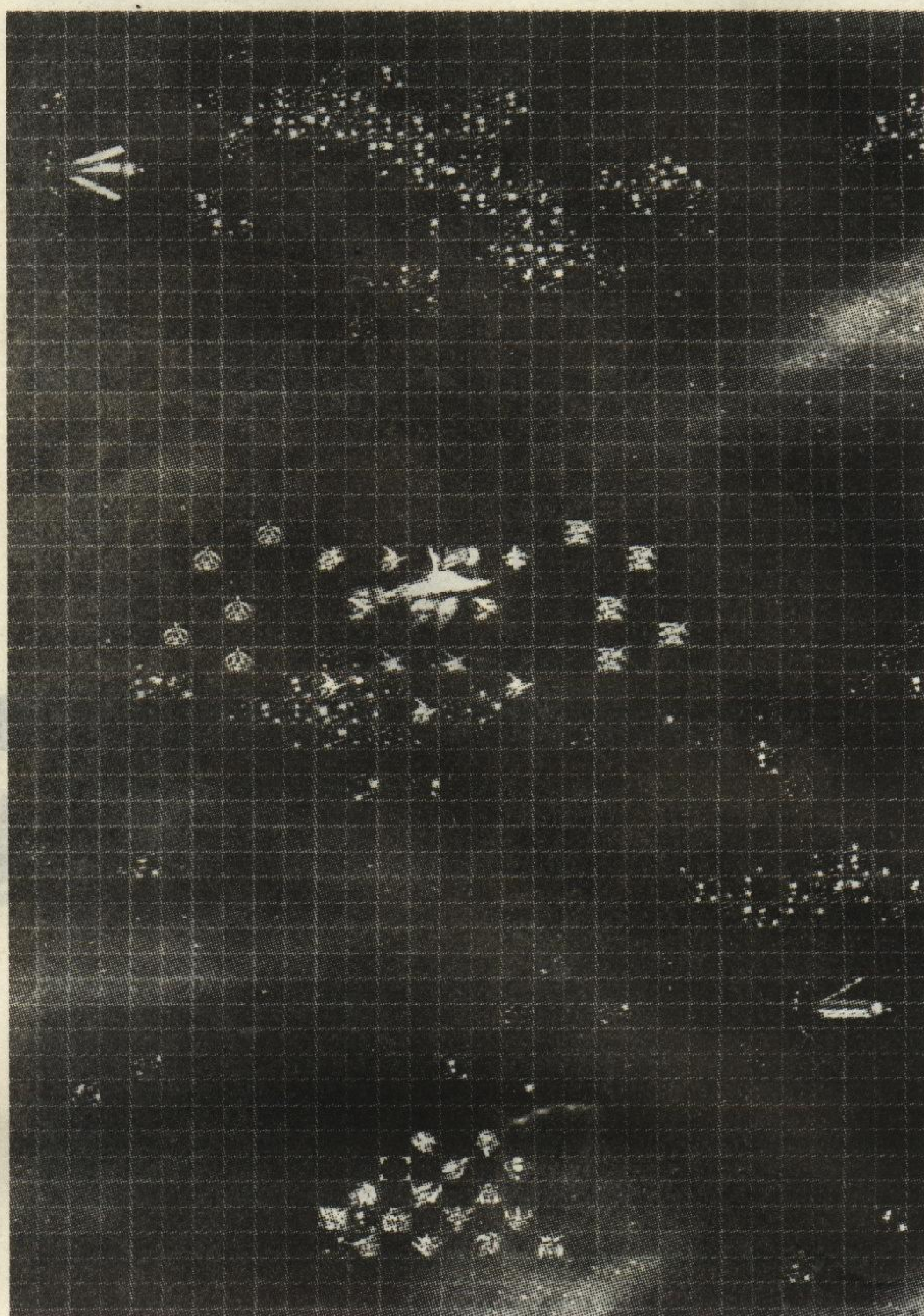
在第七回合的时候，カトル驾驶沙漠高达在地图左上角的卫星附近出现。此时可让アムロ或カミーユ前去说得，这样カトル就会加入成为同伴。



第38话 REAL系和超级系共通

ザビ家の亡灵

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

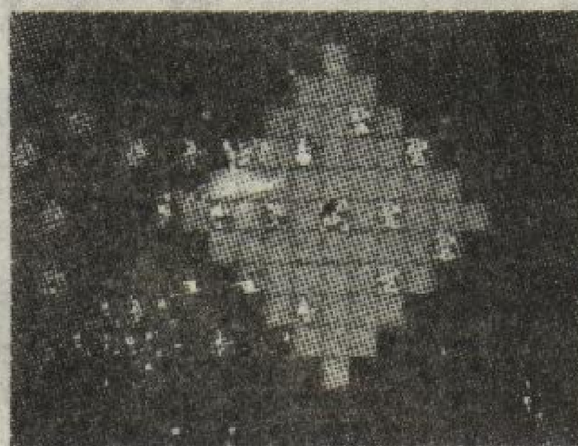


STORY

一开始,ハマーン从手下那里似乎听到了什么惊人的消息,于是立刻撤回了アクシズ。战斗中,她与ザビ家三兄妹所驾驶的三艘巨型战舰一同出现。但是,那兄妹应该早在三年前便已死亡了,此次他们的出现是何原因呢?与此同时,ハマーン也对这三人的身份感到了一丝怀疑。

CHECK POINT 1

在这场战斗中,地图兵器的使用将十分重要。因为我方也应已有了数架可以二次移动的机体,如クワトロ驾驶的百式和ジュドー驾驶的ZZ高达,利用他们冲入敌阵将给予敌人大面积的伤害。要小心敌人也有部分机体可以二次移动,切不可过于鲁莽。



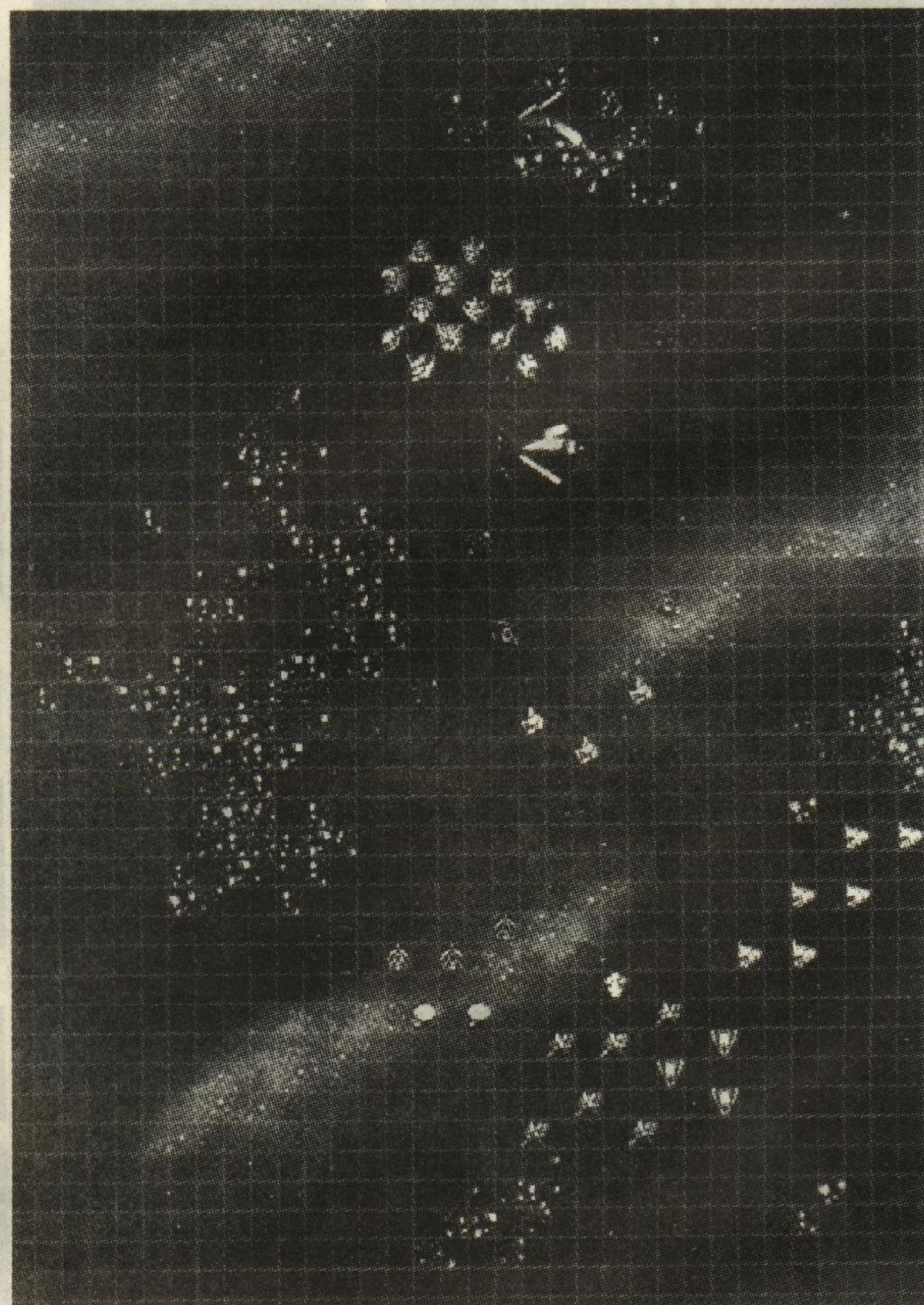
CHECK POINT 2

在本关结束以后,又到了为机体改造强化的时刻,此时别忘了为那些行动力低的机体增加一些"行动力",因为下一关将是对我方行动速度的一次考验。此外,强化道具也可适当装备,而对于武器的改造应着重于地图兵器,因为它将是今后克敌制胜的主角。

第39话 REAL系和超级系共通

ガラスの王国

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

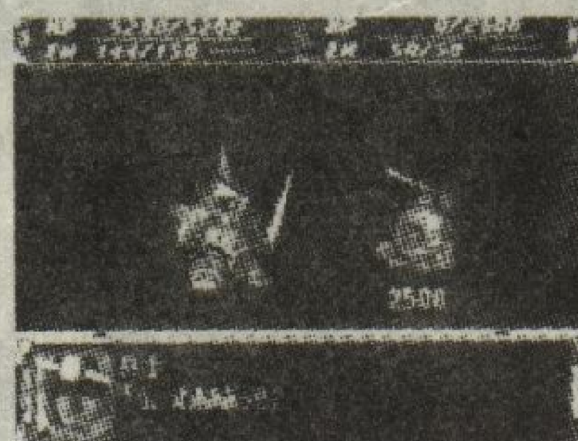


STORY

为了查清ザビ家三兄妹的真像,朗德·贝尔队决定到サンクギングダム一行。不过,当众人到达目的地时却发现星球正遭到ティターンズ的攻击,而ブレックス准将与リリーナ都在该殖民星球上。面对这一情况,朗德·贝尔队毅然决定拒绝执行ティターンズ的命令,而去协助ブレックス准将。

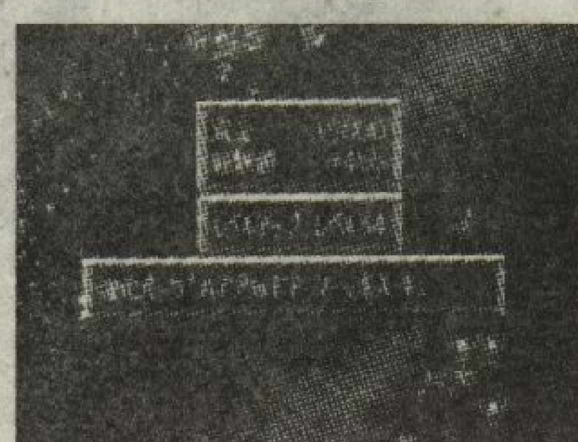
CHECK POINT 1

因为要保护殖民星球,所以起初会有ボール与ティターンズ士兵战斗,因其装甲和武器都性能极差,如果不尽快前去援救,它们很有可能会被全灭。被救下的机体在战斗胜利后会加入到队中,但是这样的"低质货"恐怕也派不上用场。



CHECK POINT 2

在这一关中,ジャマイカン与ヤザン被击落后,我方可得到ハイブリッドアーマー和マグネットコーティング这两个道具,千万不要错过。战斗后,ゼクス和ノイン会离队而去。



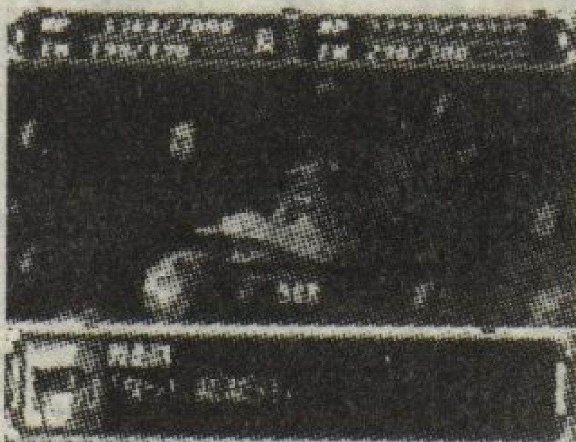
第40话 REAL系和超级系共通 アマンダラ・カマンダラ

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

STORY 朗德·贝尔队与ティターンズ之间的矛盾冲突逐渐激化,正当该队要离开的时候,突然发现一艘民用飞船正遭到攻击而且它正发出求救信号。虽然不知道民用飞船的身份是怎样,但总不能坐视不理,所以舰长下令援救该飞船。原来,民用飞船的主人名叫アマンダラ,他与ダバ还是旧识。

CHECK POINT 1

アマンダラ的战舰正陷入敌人的包围之中,看上去情况十分危机。可实际上此关敌人并不很强,只要朗德·贝尔队冲上前去很快便能将其消灭。但真正的战斗此时才开始…



CHECK POINT 2

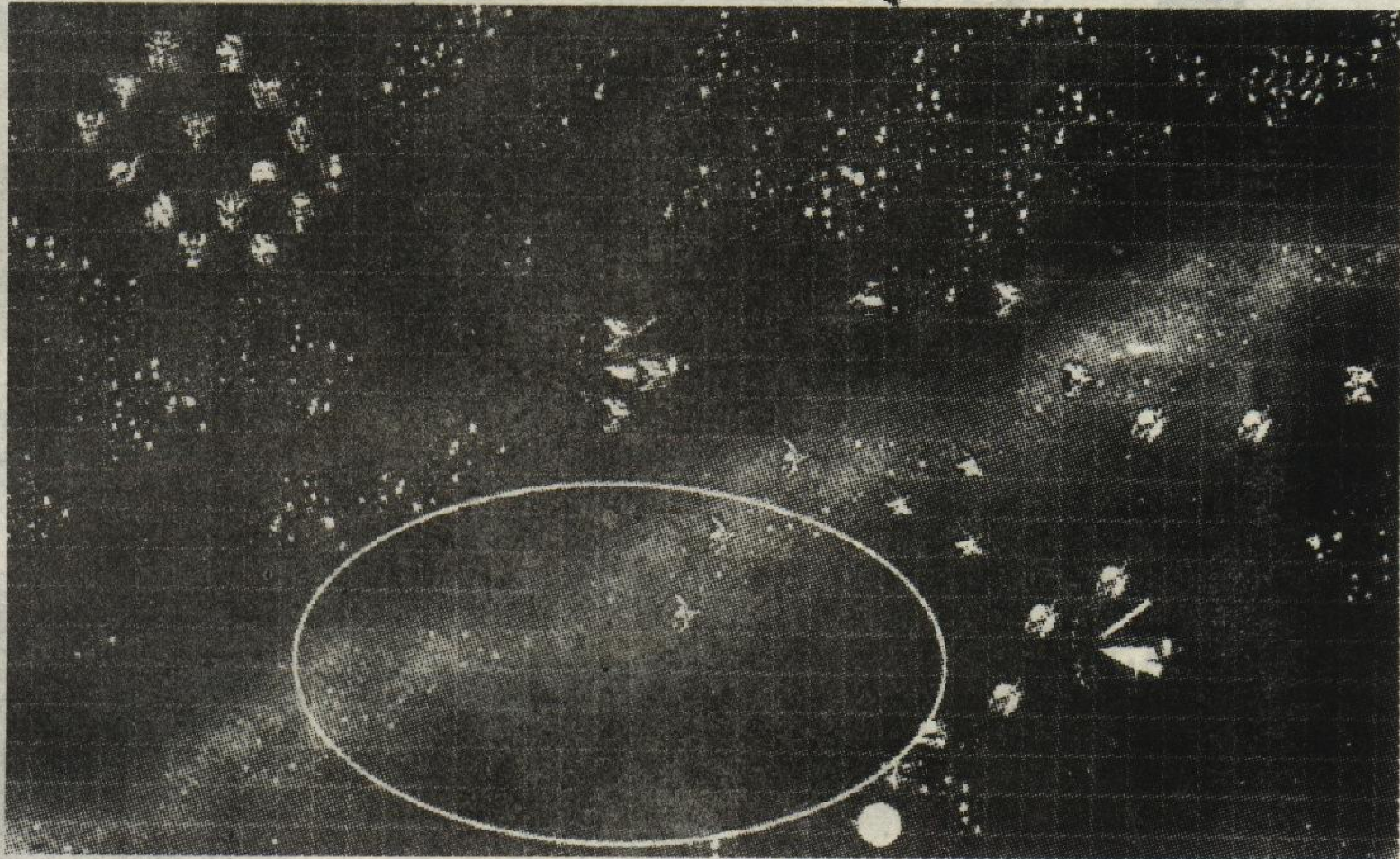
这关中最难对付的敌人是GP-02,因为前面的战斗可能会消费我军大部分的精神值,所以后面当对付它时便有可能力不从心。希望各位在攻关时注意到这一点,将精神使用安排好,这样才能立于不败之地。

CHECK POINT 3

在本关结束之后,ダバ从アマンダラ那里得到了强力的专用机体アルカイムMKⅡ,赶快集中力量将其强化吧。它在今后的战斗中作用奇大,尤其是它的地图兵器可攻击9格之远。







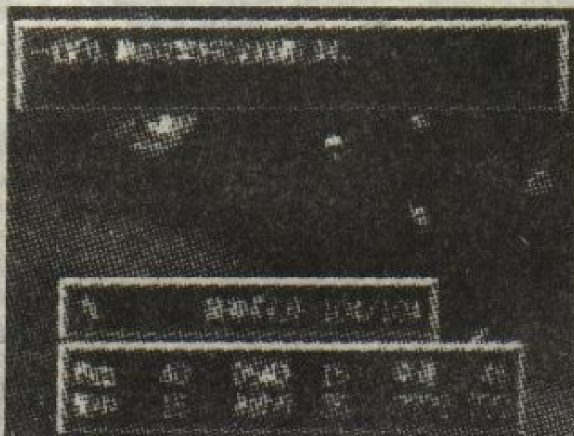
第41话 REAL系和超级系共通 ティターンズの悪意

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

STORY 正当众人在讨论目前形势的时候,雷达上出现了敌人来袭的信号。出人意料的是,此次带兵的居然又是一个应该已经死了的人,局势的发展越来越奇怪了。另外,在敌人群中还有两部キュベレイMKⅡ,机师是两名强化人——プル和プルツー,她们的处境极其危险。

CHECK POINT 1

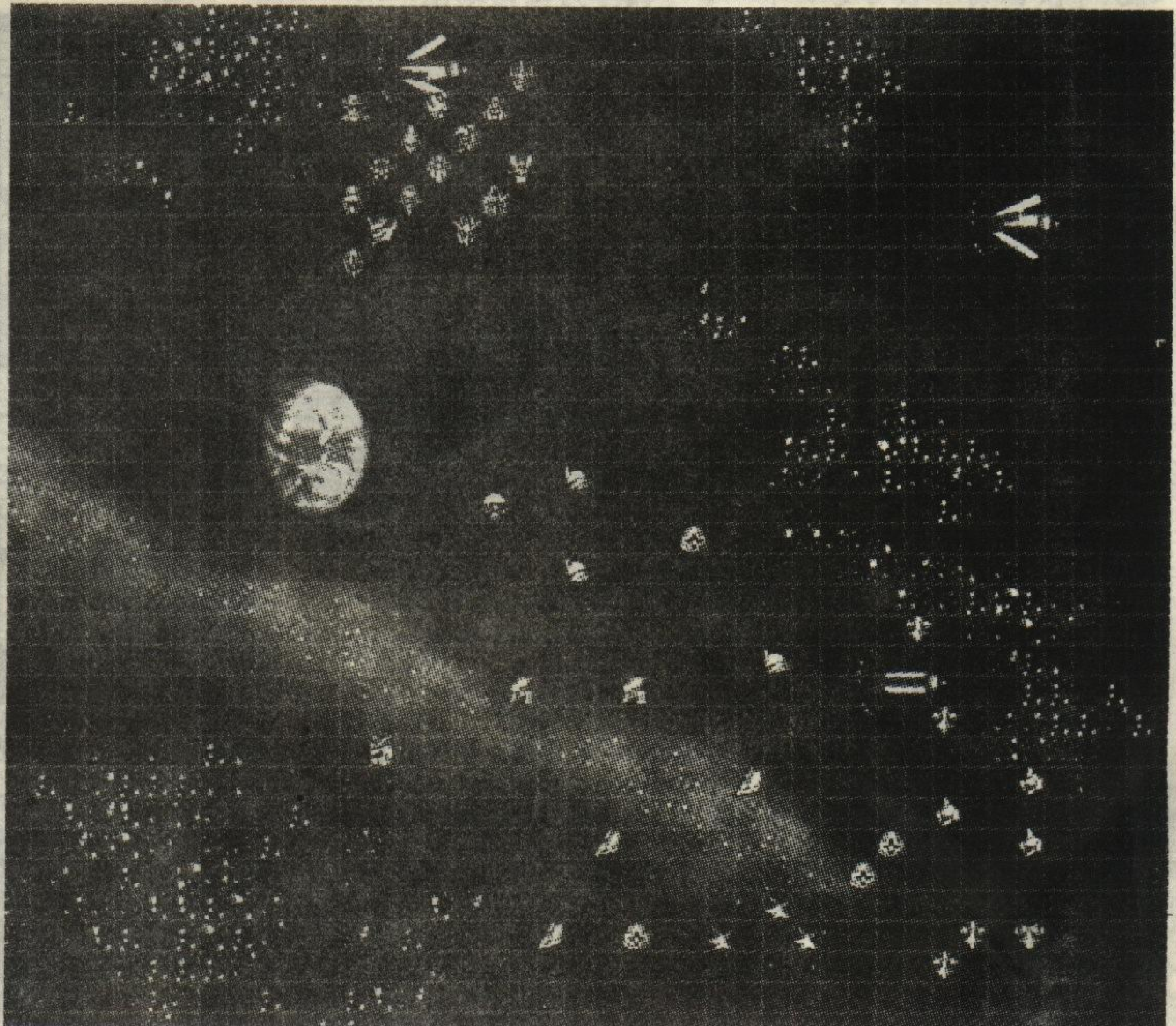
刚才所提到的两部キュベレイMKⅡ只剩下一半的HP,而且已没有EN,因此无法行动。为了能够救助她们,我方派出的成员中一定要有会补充EN的机体。



CHECK POINT 2

在对话之后,由デュオ驾驶的死神高达出现,他会与朗德·贝尔队一起进攻。注意,每次行动时一定要计算好,免得被这家伙抢走经验值。当所有敌人被消灭之后,デュオ又会倒戈相向,向朗德·贝尔队发起攻击。此时如果カトル在队中的话,便可由他前去说得デュオ。战斗结束后,玩者要决定放弃一部キュベレイMKⅡ,不过放弃哪一部都无所谓,因为二者的性能是一样的。





第42话 REAL系和超级系共通
诀别(前)

胜利条件:10回合以内调查所有基地
败北条件:经过10回合未能完成调查任务

STORY

アムロ和葛城被邀请参加晚宴，从破岚万丈的管家时田那里得知ティターンズ已和ドレイク军相勾结，而ドレイク的战舰已停泊在了ティターンズ在冲绳的基地。为了阻止地球圈的互相残杀，朗德·贝尔队决定尽快赶到冲绳基地去收集ティターンズ与ドレイク相勾结的证据以便在议会上告发他们。

CHECK POINT 1

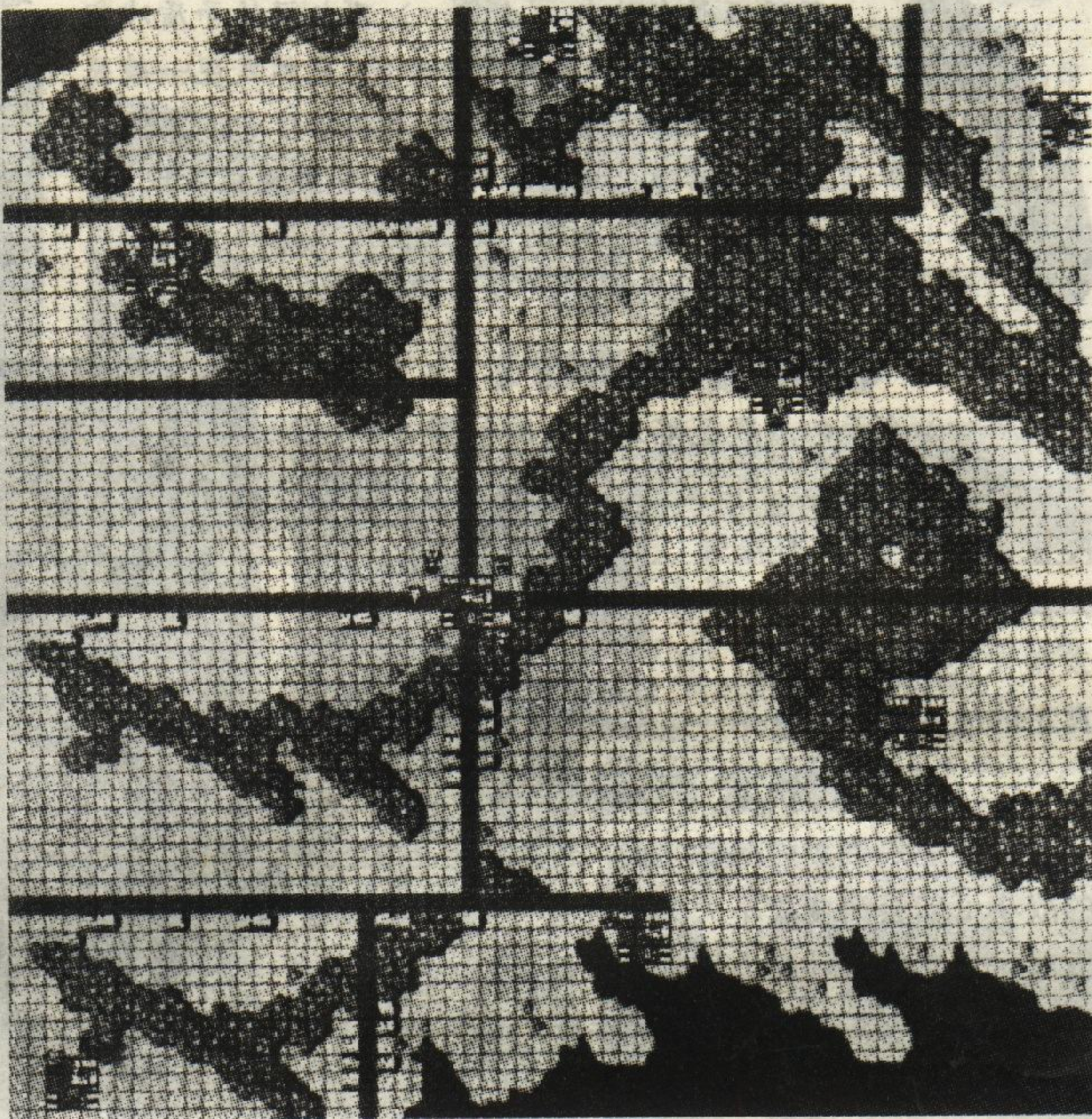


看到本关的胜利条件之后，玩者就应该明白究竟派何种类型的机体执行这次任务。最好是派出移动力高(已修得二次移动的机体是最佳选择)且拥有"加速"精神指令的机体，让它们以最快的速度分头向地图上的各基地进发，只要到达该处选择"待机"，便算是完成了对此基地的调查。当调查最后一个基地的时候，有利的证据将被发现，本关亦会至此结束。



CHECK POINT 2

因为又有前后篇之后，所以自然要分配好战斗力量。前篇出场的机体不必太强，因为守在基地附近的敌人也相对较弱，所以大可放心行动。与这些敌人战斗并不是必须的，而且战斗后所得的金钱与经验值都少得可怜。是否出手攻击，就要看玩者自己的喜好了。



第43话 REAL系和超级系共通
诀别(后)

胜利条件:战舰到达地图南端
败北条件:战舰被击毁或我方成员被全灭

STORY

朗德·贝尔队终于掌握了ティターンズ已和ドレイク军相勾结的有力的证据，并且准备向世人公布这一事实。为了阻止朗德·贝尔队的行动，ティターンズ宣布朗德·贝尔队为"反叛者集团"，并下令地球联邦正规军追击该队。接受命令的ブラン少校虽深信该队是无辜的，只可惜军令难违。

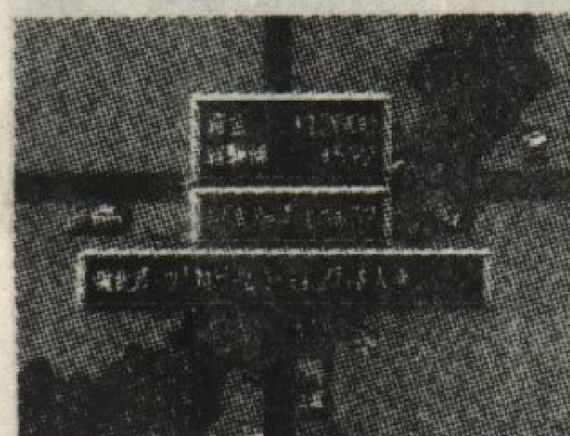
CHECK POINT 1



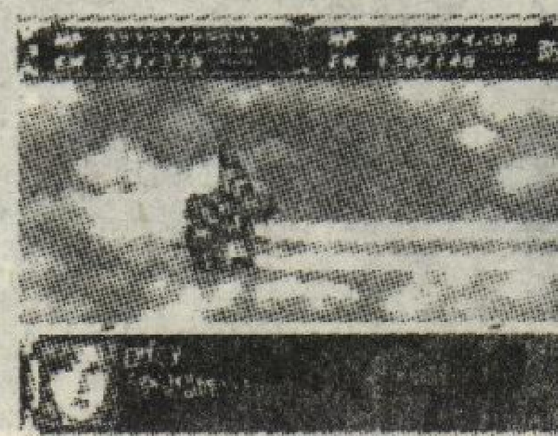
因为胜利条件是"令母舰到达地图南端"，所以没必要与敌人进行过多的战斗。切记，如果将地图上的敌人全部消灭，那么突然便会有新的敌人增援出现，而ガディ的信息传来，游戏也将随之GAME OVER。所以千万不要已为自己很强，而固执的要与敌人拼个你死我活。

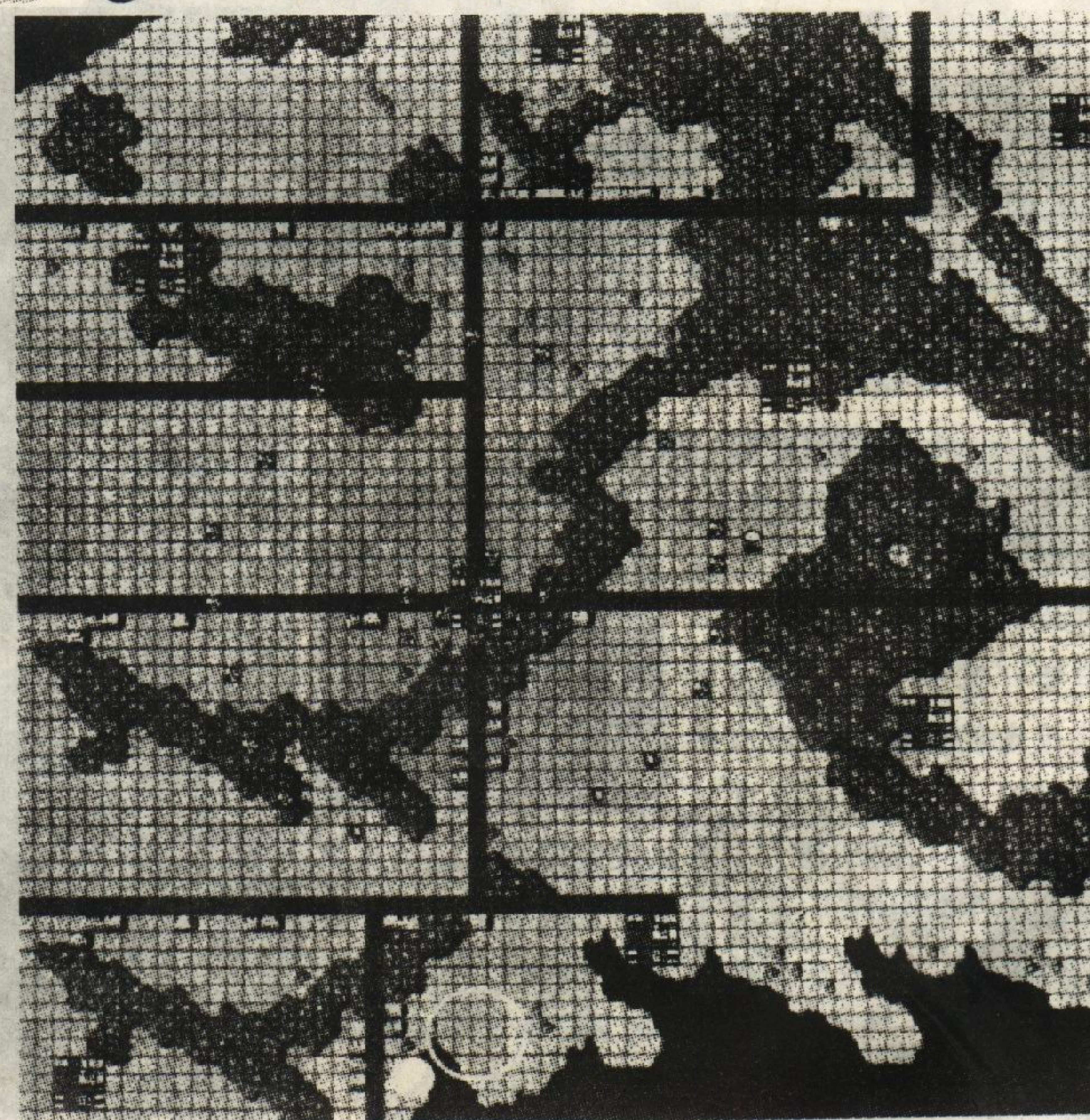


CHECK POINT 2



当战舰快到达地图南端的时候，会与ロザミア驾驶的サイコガンダムMKⅡ交战，这一部机体虽然很强，但只要我方之前没有耗费太多战力，此时集中力量便可很快将其消灭。打倒她后，将可得到强化道具ビームコーティング。





第44话 REAL系

テイターンズの逆击

胜利条件:敌全灭
败北条件:アウドムラの破坏或我方成员全灭

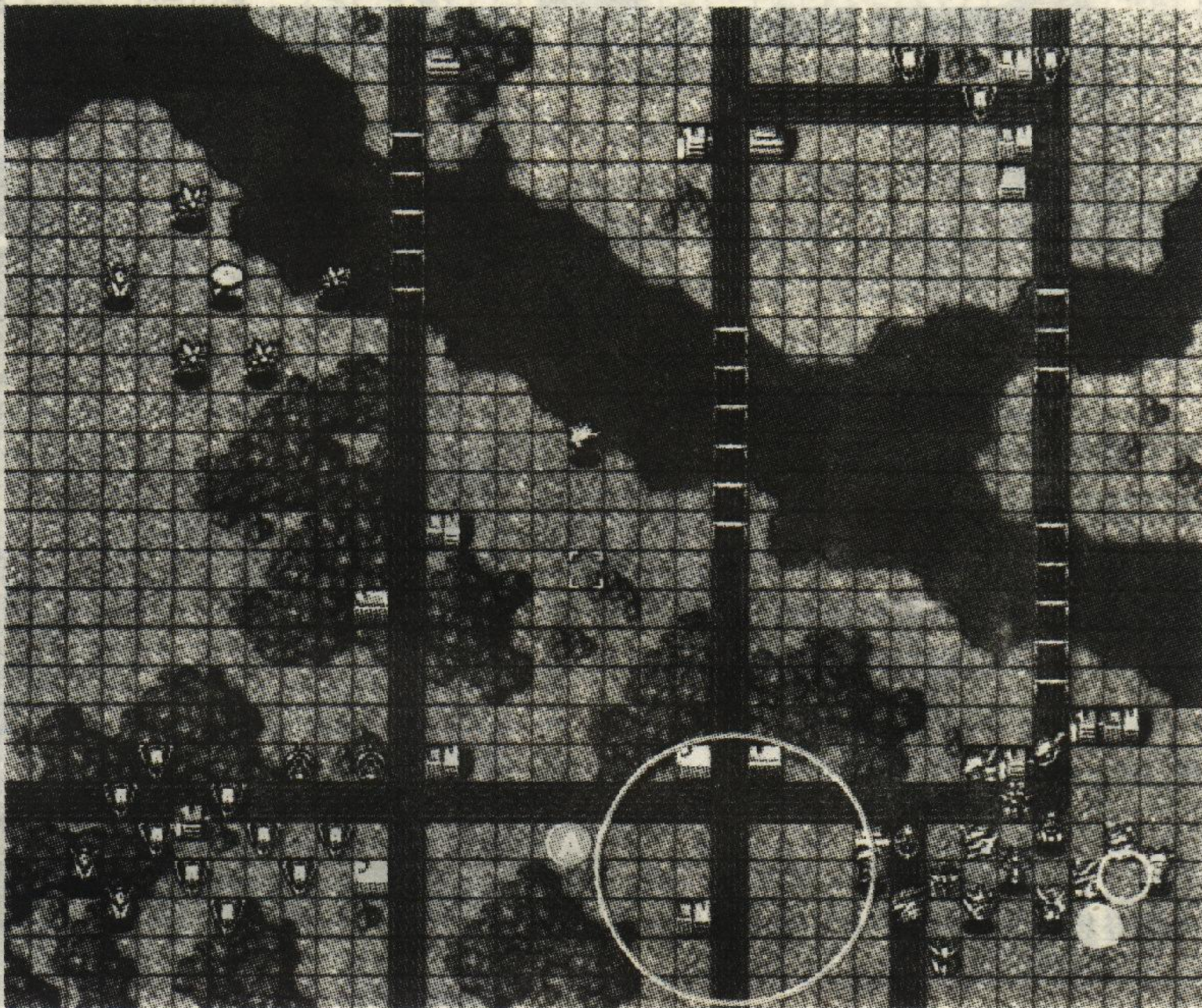
STORY

朗德·贝尔队终于和エゥーゴ的地上支援组织カラバ取得了联系，并答应前往援救，众人约定在仰光会，但是，在前往会合地点的途中，カラバ的飞船被テイターンズ发现，情况危急，兜甲儿此时需光子力研究所进行维修，并向弓教授报告情况，而不久前身受重伤的ヒイロ与トロワ决定再次向テイターンズ攻击。

CHECK POINT 1

トロワ驾驶重装高达在第六回合敌方行动时登场，位置在出击地点附近，应派カトル在周边等候，到第七回合我方行动时，便能令カトル说得トロワ。基于以上原因，本关的战斗不必过于急切的将之结束，虽トロワ此时还不能加入成为同伴，但对他的“说得”还是极为必要的。





CHECK POINT 2

由于アウドムラ不受玩者控制，并且还不知天高地厚的向敌人攻击，如我军不在第2回合左右为其解围，那么它被击坠的机会便极高，而游戏也会随之OVER。所以，我军应派会二次移动的同伴再配合“觉醒”、“再动”等精神指令冲上前去，将周边的敌人扫清。至于左方的敌军初期不必过于接近，因为会在A点附近出现敌援军，是等他们到齐再一网打尽吧!

第44话 超级系

绊

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

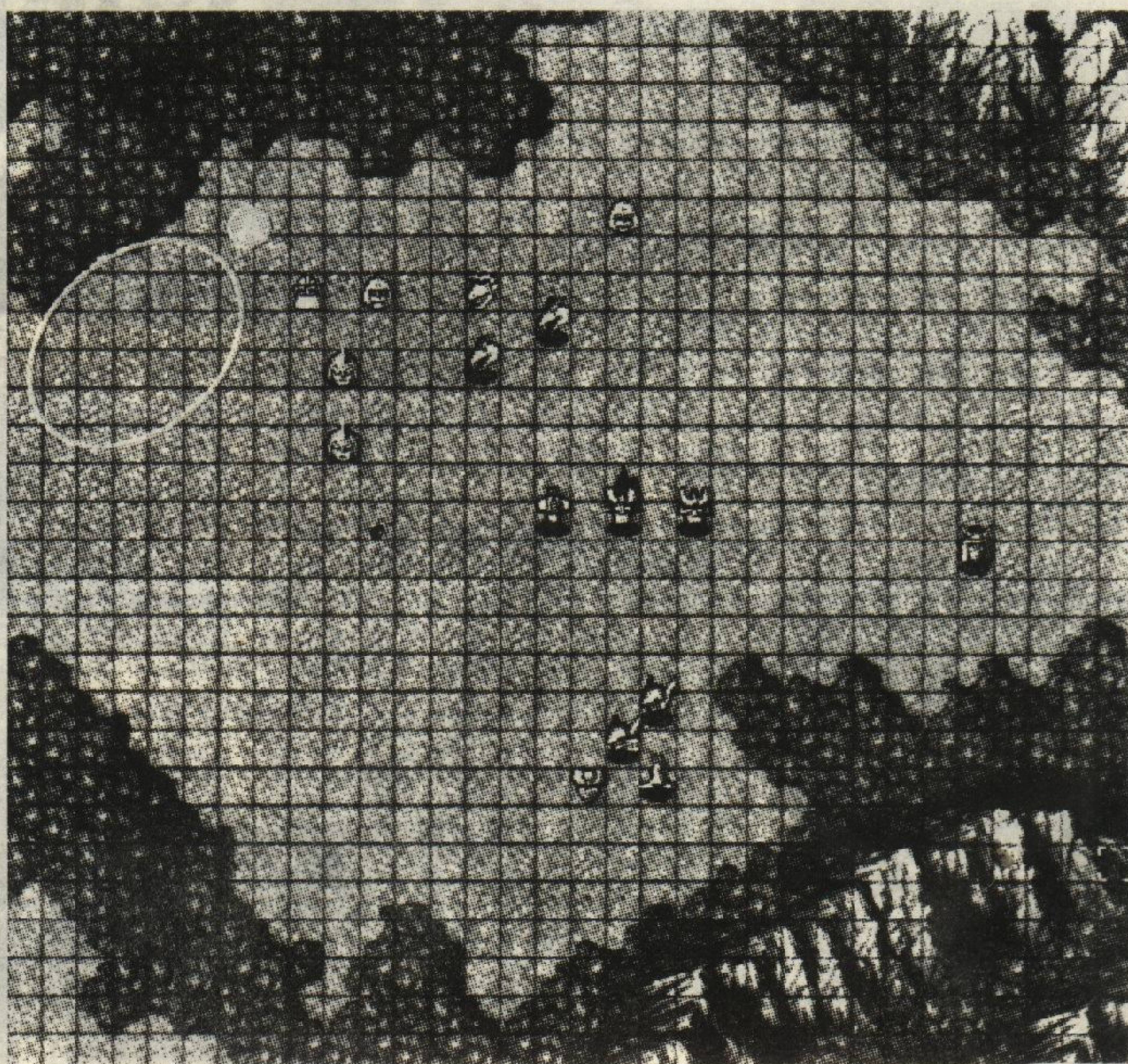
STORY

兜甲儿离开本队，先回光子力研究所向弓教授汇报情况，与他同行的还有ボス等人。谁知，路上却和修罗男爵所率领的DC军相遇，修罗男爵提出与兜甲儿决斗，兜甲儿立时应战，没想到却被对手的秘密武器——超磁力光线击中而动弹不得，研究所方面立刻派出剑铁也的グレートマジンガー协助兜甲儿。

CHECK POINT 1

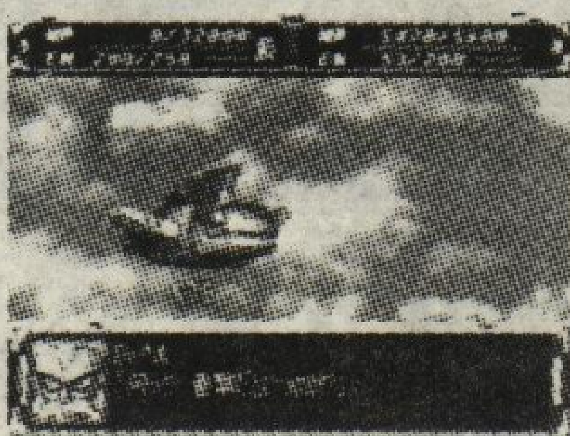
由于情节设定，战斗开始时兜甲儿的HP已经只剩2/3，而且此次我方可参与战斗的机体也非常少，多是以前那些不愿多花钱改造的，但幸好有能够补充HP与EN的机体在尚算是聊作弥补。首要任务是为兜甲儿恢复HP，然后便可以让他、剑铁也以及主角之力向敌人进攻。





CHECK POINT 2

第三回合时，Dr.ヘル会率领敌方援军登场，与过去的作品一样，修罗男爵和Dr.ヘル的坐机“飞行要赛グール”都是我方赚取经验值和金钱的最佳目标。而且，这两人身上还带有道具“リベアキット”。让拥有“幸运”、“努力”等精神的角色出手吧，相信结果会十分令人满意。此外，机械兽スパルタンK5、战斗兽オベリウス也都是猎杀的好目标。



第45话 REAL系、超级系共通 うわさの破岚万丈

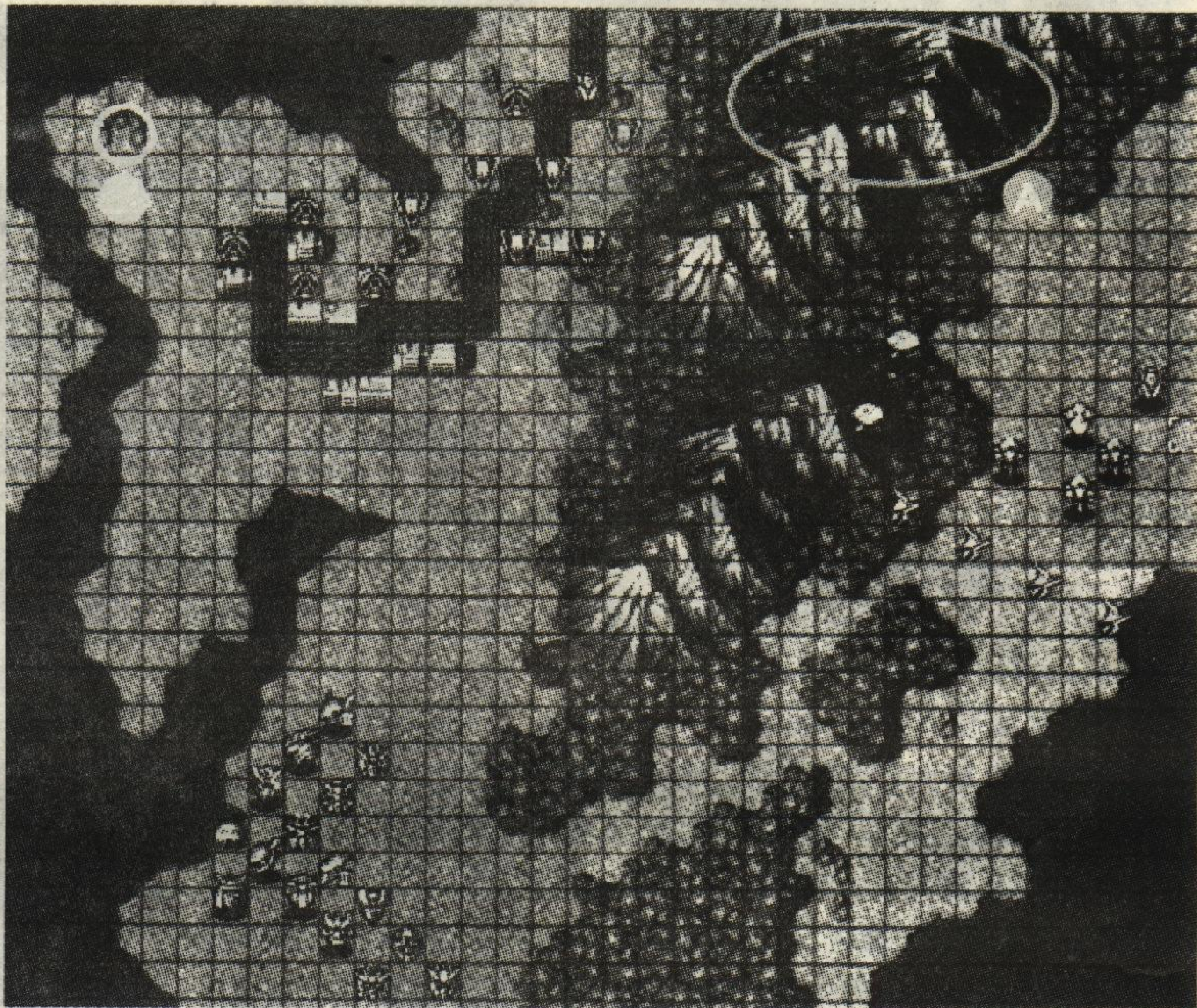
胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

STORY

德朗·贝尔队虽然得到シャミトフ的罪证，但却苦于一时无法与上级部门取得联系。正在此时，ティターニズ黄袍先宣布将与バイストンウェル军结成友好同盟。得知这一消息之后，朗德·贝尔队感到以后的战斗必将更为激烈。这时，由连邦正规军与ティターンズ所组成的混合部队出现了。

CHECK POINT 1

敌人分为两批左右两个方向夹击我军，右方是ガティ率领的ティターンズ军，左上方则是ブラン率领的连邦正规军。对付这两批敌人不必过于性急，因为它们都会主动采取进攻，カディ与ブラン只要其中一个被击坠，那么残余的敌军便会立时撤退。



CHECK POINT 2

当初期配置的敌人消灭之后，ドクーガ3将军会率领五架假战国魔神出现，假战国魔神实力很强(HP＝18600，LV＝37，装甲＝2100)，最好先用地图兵器削减其HP，然后再逐一击破。ドクーガ3将军的战舰更是可观(ブンドル舰HP＝41000，装甲＝2900；ケルナグール舰HP＝43000，装甲＝3100；カットナル舰HP＝41000、装甲＝2900)，我军只需击落其中的任一架，它们便会撤走。注意，在ドクーガ3将军登场2回合后，破岚万丈会驾着ダイターン3出现，我军终于又得到一架超强的机体。

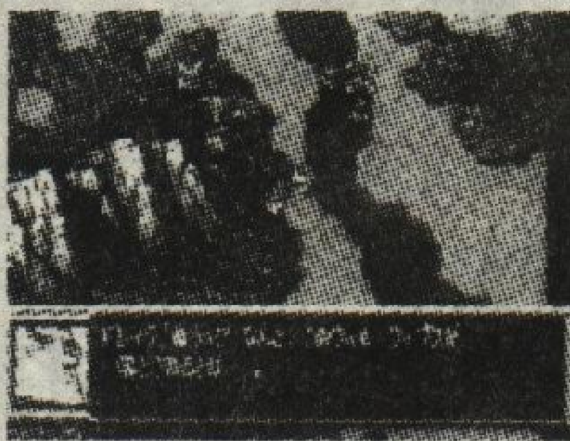
第46话 REAL系、超级系共通 日轮は我にあり

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

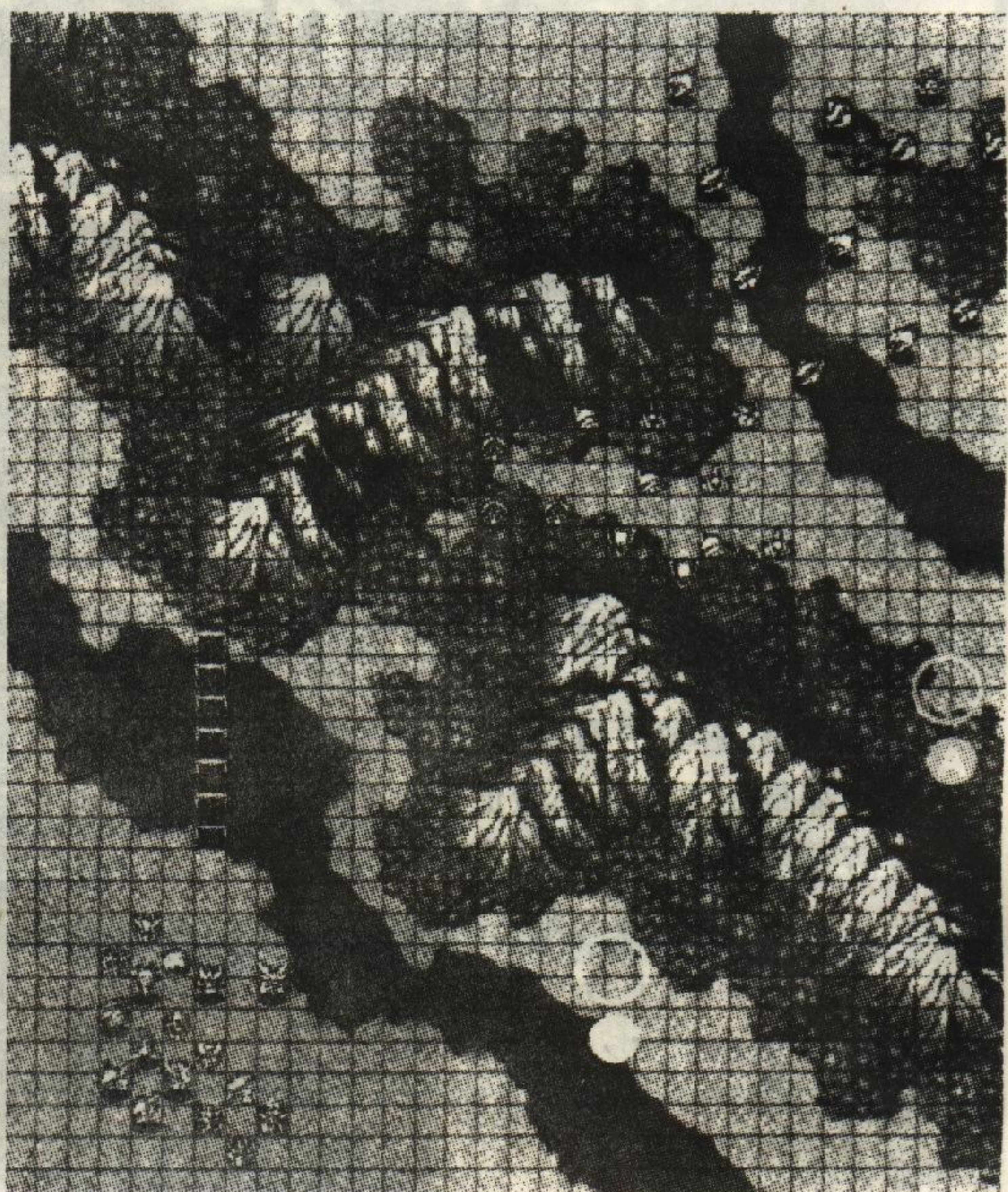
STORY

据时田的情报称，ジャミトフ只要取得联邦政府的控制权，立刻便会推行“地球至上主义”，得到这一消息的朗德·贝尔队决定直接赶往约翰内斯堡，以图在那里阻止ティターンズ的政变。途中，破岚万丈因为要处理宇宙开发财团的一些事务，而暂时离开了大部队。

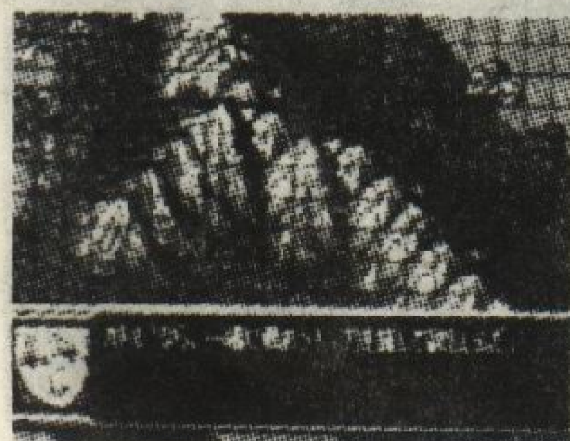
CHECK POINT 1



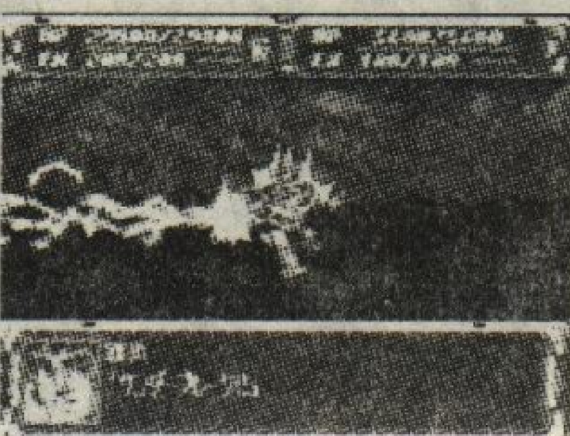
此次谁对付的敌人较多，首先是ジャマイカン驾驶ダブチ，其HP＝38000，装甲＝1900，其次是ヤザン、ラムサス、ダンケル三人分别驾驶的ハンブラビ，其HP＝17000，装甲＝2500，虽然击落它们会得到大量金钱，但如不仔细计算，很有可能反被其乘虚而人。最后一位重要敌人是ドレイク的ウィル・ウィプス，其HP＝55000，装甲＝4000，在对付它之前，我军的精神应保留一些，以便能一鼓作气将其打倒。



CHECK POINT 2



第五回合时，トロワ驾驶的的重装高达再度出现，用カトル可以说得他加入队伍，但注意这之前不要向他攻击，否则将导致说得失败。此外，第七回合我军行动时，アラン驾驶ブラックウイングN出现，他在战斗后告诉众人自己了解ティターンズ政变的全部内情，并且因此正遭到追杀。在他将详细情况汇报之后，朗德·贝尔队决定冒险前往虎穴探查。



第47话 REAL系、超级系共通
恶意のオーラ

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方被全灭

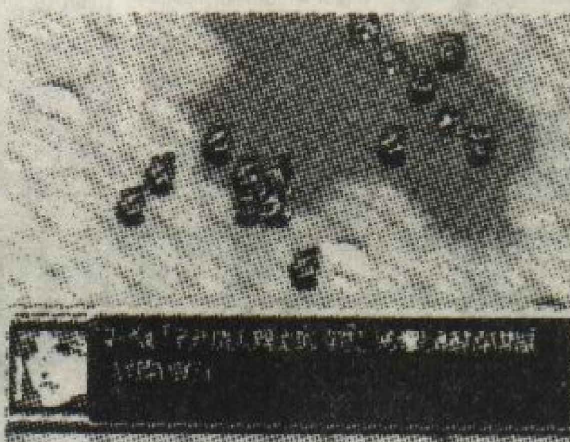
STORY

朗德·贝尔与很长时间没有消息的イゴール准将取得了联系，准将虽然不同意ティターンズ的所作所为，但执意认为军人应服从命令。众人觉得人类的幸福应高于一切，所以出誓与敌人周旋到底。这时，アラン告诉众人，ティターンズ准备以保护议事堂为名，用武力胁迫义会同意ジャミトフ的要求。朗德·贝尔队立即出发，当到达东非沙漠时，大群敌人出现了。

CHECK POINT 1

首先登场的是由ビショット驾驶的ゲア·ガリング为首的圣战士部队，这些敌人能力并不强，很容易便可逐一消灭。最难对付的是ゲア·ガリング，其HP=42000，装甲=2900，当它被打掉一半以上HP后便会撤走。建议大家还是尽力消灭它为好，因为将其击坠将可得到宝贵的道具"超合金Z"。

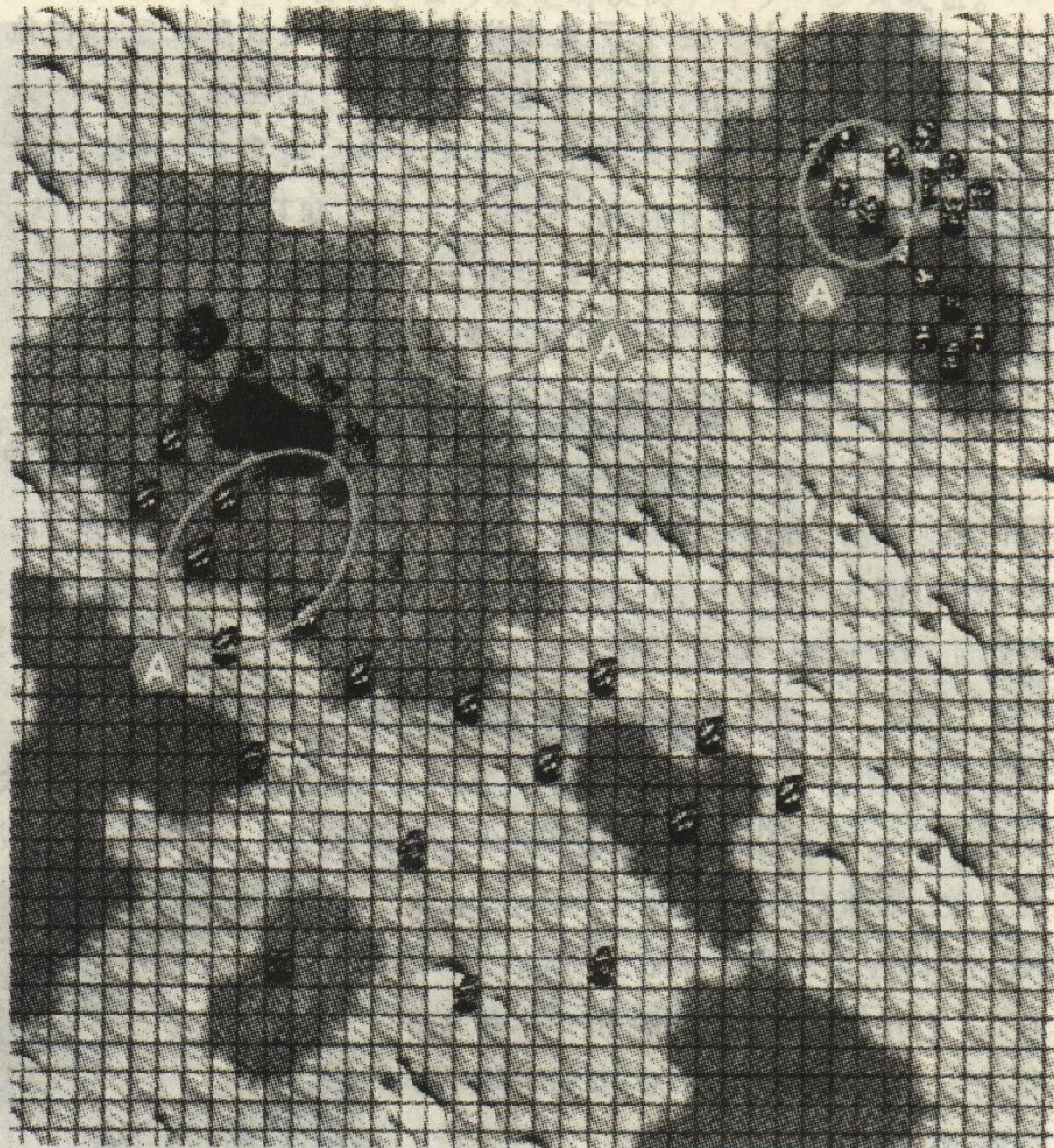
CHECK POINT 2



在敌圣战士中，有一张熟悉的面孔，那就是トッド，如果各位曾在玩"F"时说得过他的话，此时便可让我方圣战士マーベル和ショウ顺序去进行说得。他此时不会加入，要等到以后才行。

CHECK POINT 3

当圣战士军被消灭后，ティターンズ军则会登场，再过2个回合，ヒイロ驾驶WING高达出现。在カトル、デュオ、トロワ3人已成为仲间的条件下，可让デュオ、トロワ顺序上前说得。这样，ヒトロ也会成为同伴。说得他是十分重要的，因为后期他会驾驶强力的WING ZERO成为我军主力。



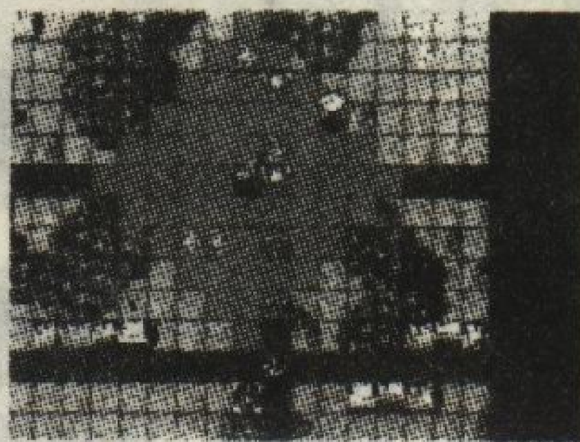
第48话 REAL系、超级系共通
动乱、ヨハネスバーグ

胜利条件:敌全灭
败北条件:敌人到达议事堂或我方成员全灭

STORY

ティターンズ由于长期以来地朗德·贝尔的战斗无所建树，于是制定了一套险恶的计划，想诱该队落入陷井。敌人的假消息首先传到了アラン耳中，他并非将此告诉众人，而是独自前往打算行刺罪魁祸首ジャミトフ。众人按原计划来到了约翰内斯堡(ヨハネスバーグ)。ティテーンズ以守护之名正展开行动，朗德·贝尔队则牢牢守住了议事堂。

CHECK POINT 1



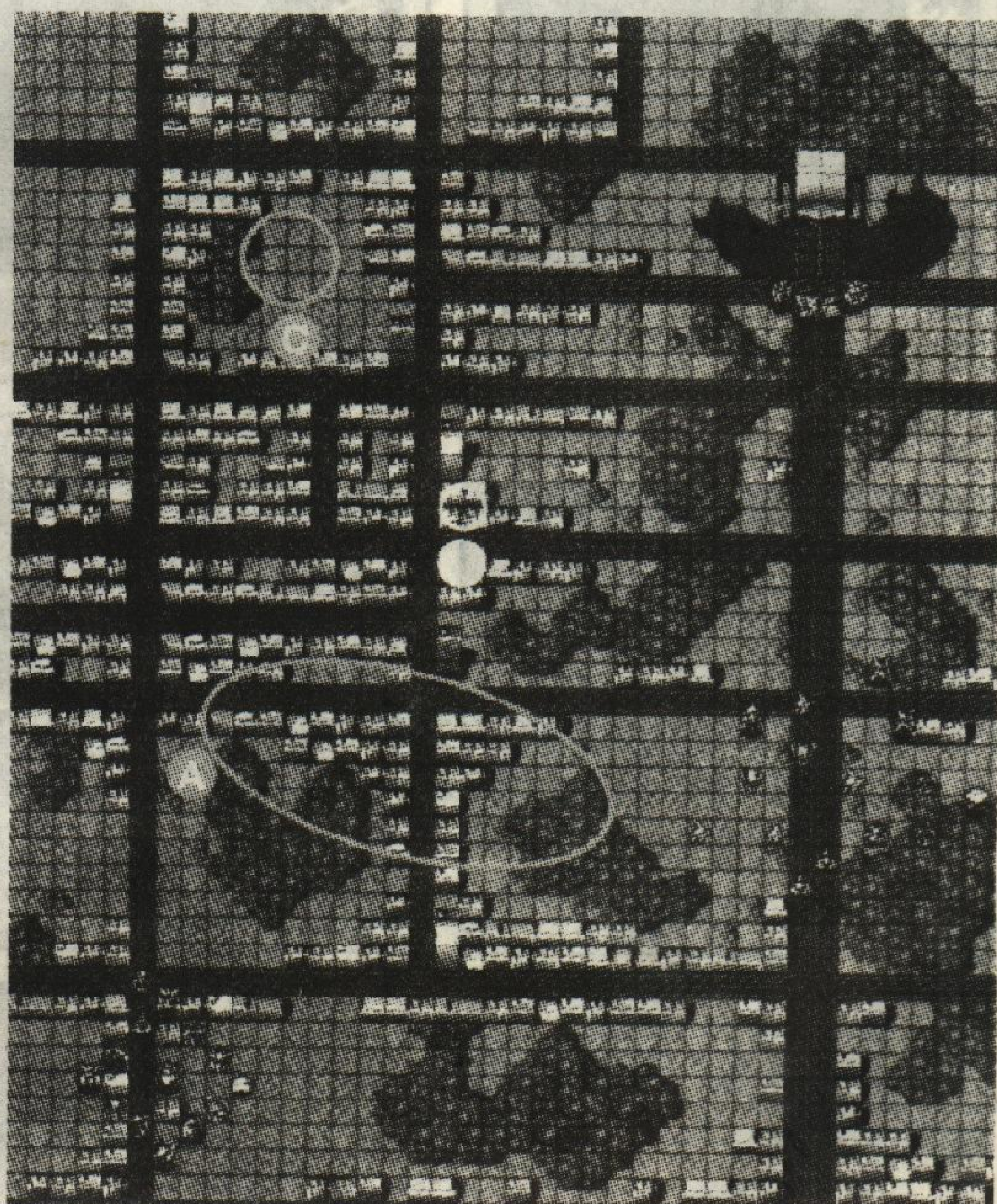
因为如让敌人到达议事堂便会导致GAME OVER，所以我方应派出拥有最强战斗力以及地图兵器的机体。敌人会沿着一条直路向上行进，我方的地图兵器正好派上用场，待敌人进入火力范围，便一炮轰去，立时便能将来犯者干掉。

CHECK POINT 2

第五回合我方行动时，ミカ驾大地之魔装机ザムジード到来。她的等级较低，而且行动力也很一般，入队后登场的机会便不多了。在本作中，魔装机系的机体除了マサキ的座机外都有移动力弱的缺点，如果想要它们上场战斗，就一定要在移动力方面下功夫改造，当然也可适当加装强化道具。

CHECK POINT 3

第三回合时，敌方增援シワッコ驾驶ジ.O出现，我方可用EVA配合超电磁V等机体迎战，首先利用アスカ的精神指令"挑衅"将シロッコ吸引过来，然后便集中火力向其攻击，シロッコ座机的装甲为4000，很难给予其重大伤害，当其HP减到1/10以下时便会撤退。



第49话 REAL系、超级系共通 ハイパージェリル

胜利条件：打倒ジェリル或将敌方机体全灭
败北条件：向黄色的机体攻击或我方成员全灭

STORY ジャミトフ袭击议事堂的计划被阻止了，但他却狡猾的嫁祸给朗德·贝尔队。现在唯一能证明众人清白的就只有トレーズ准将，大家为了寻访他的下落而展开行动。シロッコ为了阻碍朗德·贝尔队，请バイストンウェル军出动，当我方众人来到效外时，以ジェリル为首的敌人出现了。

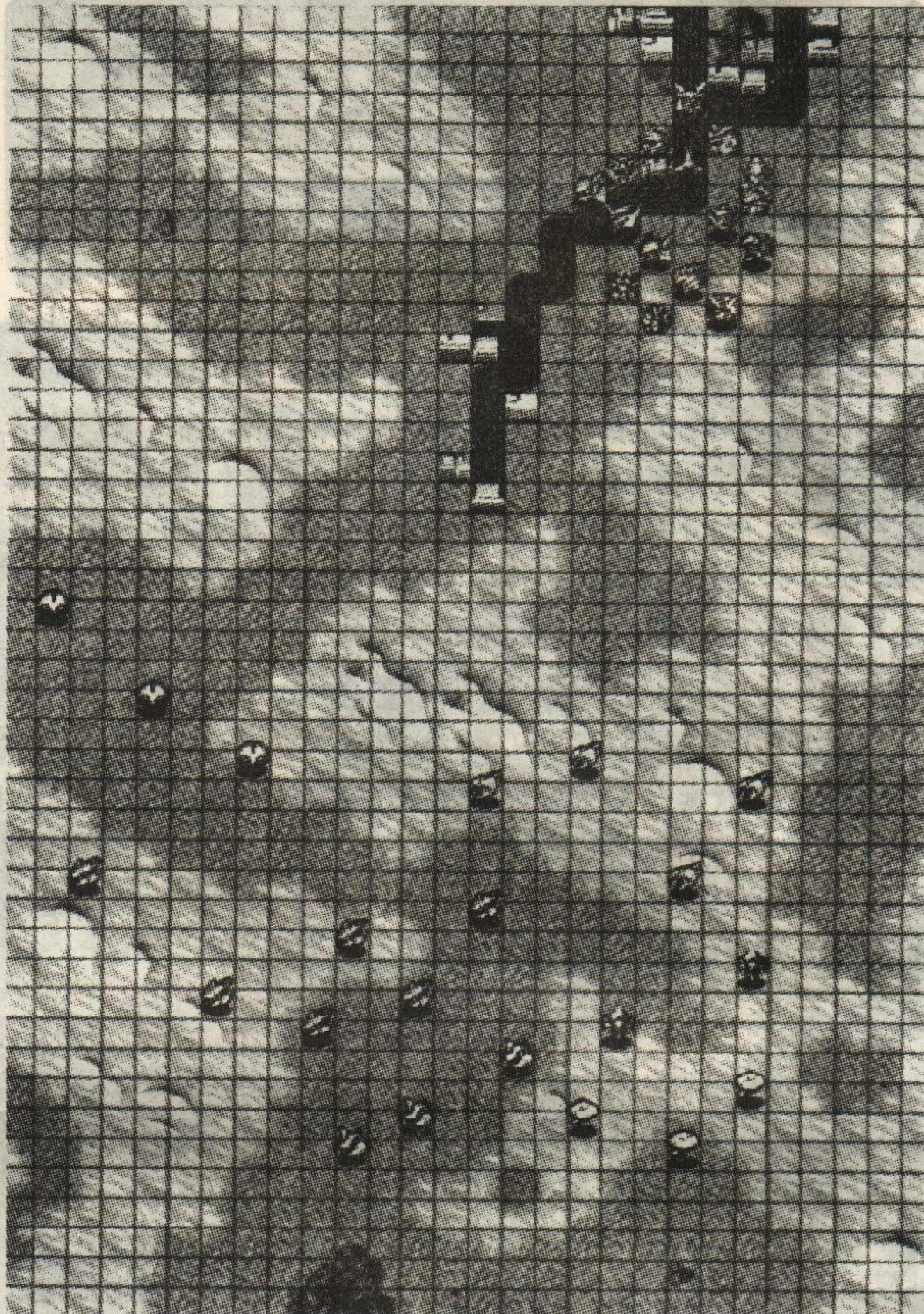
CHECK POINT 1

在本关中，有一些黄色的机体，那都是联邦军成员，我方切不可向其攻击，否则就真的会被冠以“反判者”的罪名，从而令GAME OVER。讨厌的是这些家伙会不断来进攻我方机体，此时只可选防御或闪避，而绝不能反击。

CHECK POINT 1

敌方首脑ジェリル的座机レプラカーン被击毁后，她便会巨大レハイバー化，其HP＝35000，装甲＝3200，如她向我军成员进攻，则该成员将会极为危险。此时，我方机体应集中战力，配合“气合”、“热血”、“必中”、“魂”等精神指令以最强武器攻击。当其被击坠后，我方将能获得大量资金。

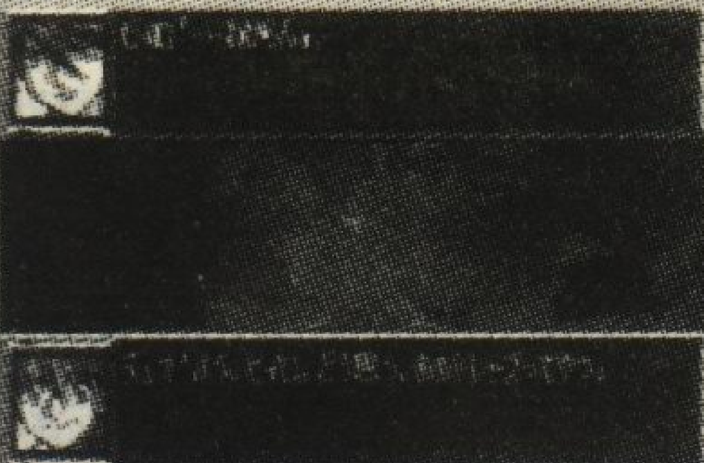




REAL系 超级系 第50话 トレーズの救出

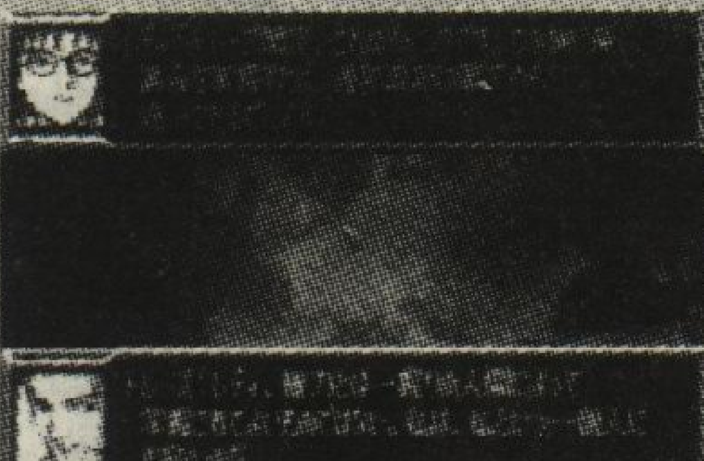
トレーズ事件

■ヒイロ成为仲间的情况下



▲如ヒイロ成为仲间，就会出现“W高达”中各人物的对话，会向玩者介绍一些情节。

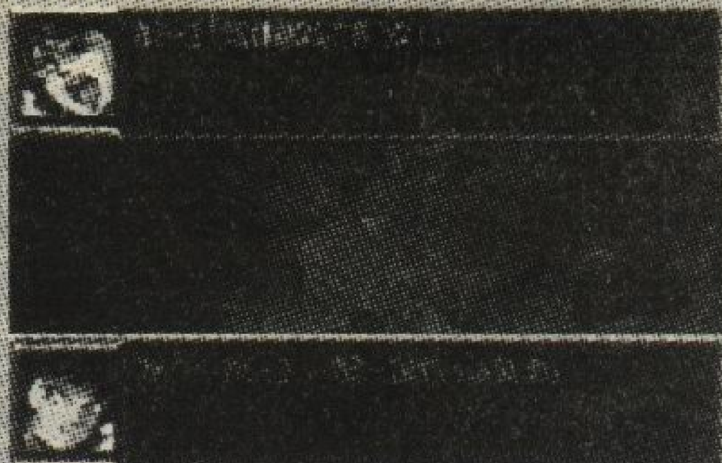
■ヒイロ未成为仲间



▲如果尚未收得ヒイロ成为仲间，就会出现トレーズ与レディニアン的对话。

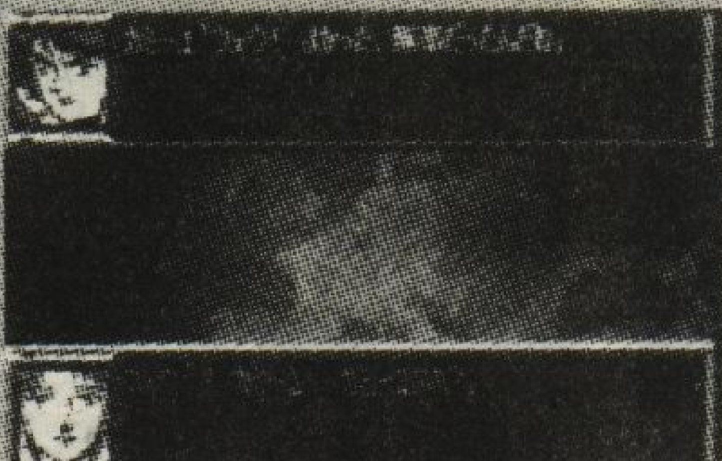
フォウ事件

■サイコガンダム出现



▲如攻关速度太慢，令バスク的秘密兵器サイコガンダム出现，则フォウ下落不明。

■サイコガンダム没出现

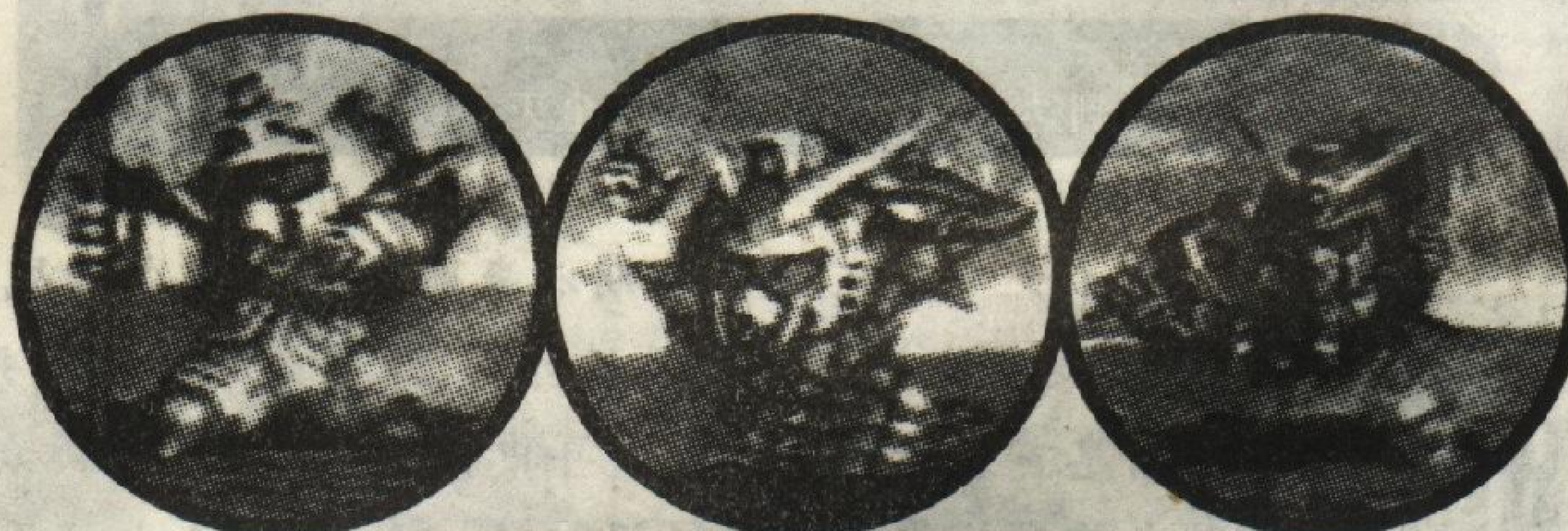


▲如在本关没令サイコガンダム出现，便会有カミーユ和フォウ的对话，フォウ成为仲间。

REAL系 超级系 第50话 トレーズの救出

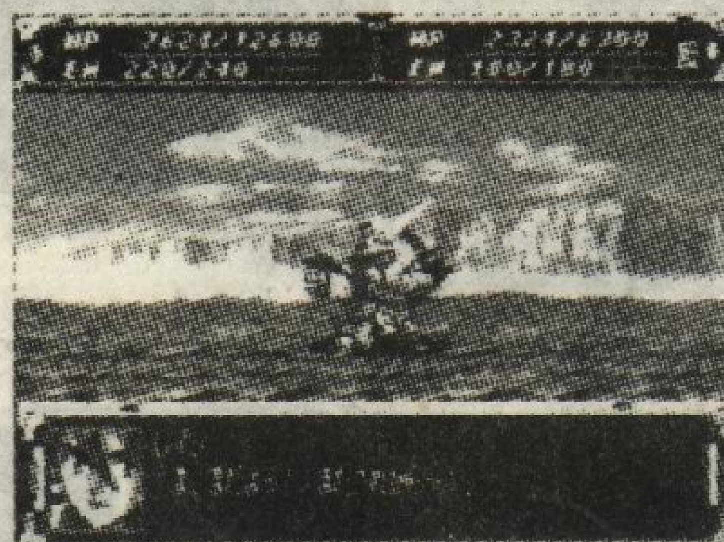
在本关中会再遇トッド，可令ショウ前去说得。

REAL系 超级系 第52话 ドモンの息机!! スーパーモード发动



ドモン 仲间出现

REAL系 超级系 第53话 ギアナ高地の修行



明镜止水



下期预告

东方不败、ハマーン等隐藏仲间大公开，GP－02等强力机体也将加入队伍……

超级机器人大战
相关资料补完计划

1 机器人大战动画资料一览

机动战士高达

1979年4月7日~1980年1月26日

●STAFF 原作/矢立肇、富野喜幸
总监督/富野喜幸(现:由悠季)
角色设定/安彦良和 机器设定/大河原邦男

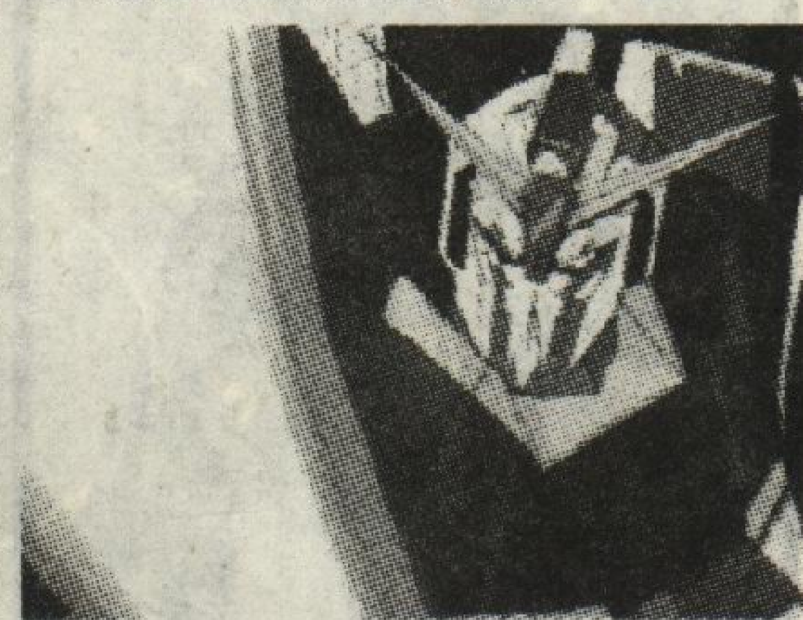



机动战士Z高达

1985年3月2日~1986年2月22日

●STAFF 原作、总监督/富野喜幸
角色设定/安彦良和
机器设定/大河原邦男、藤田一巳



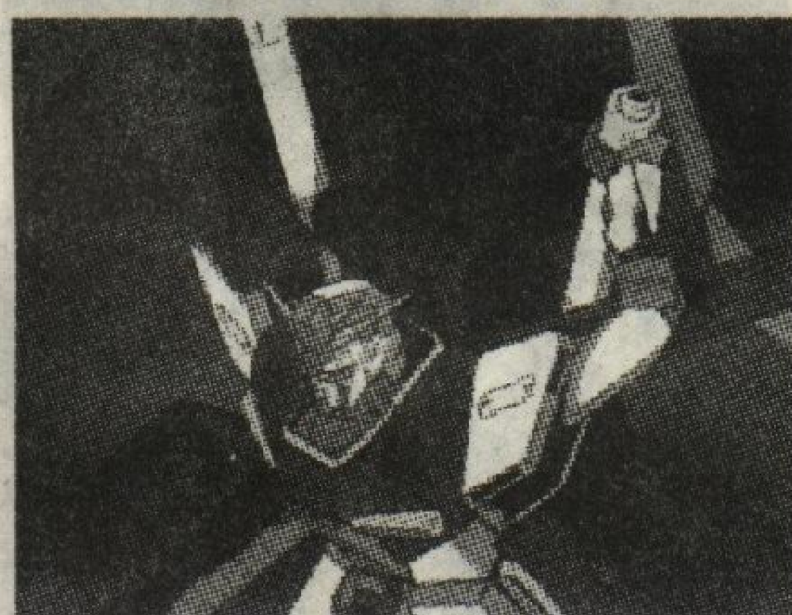


机动战士高达ZZ

1986年3月1日~1987年1月31日

●STAFF 原作、总监督/富野喜幸
角色设定/北爪宏幸
机器设定/伸童社、明贵美加

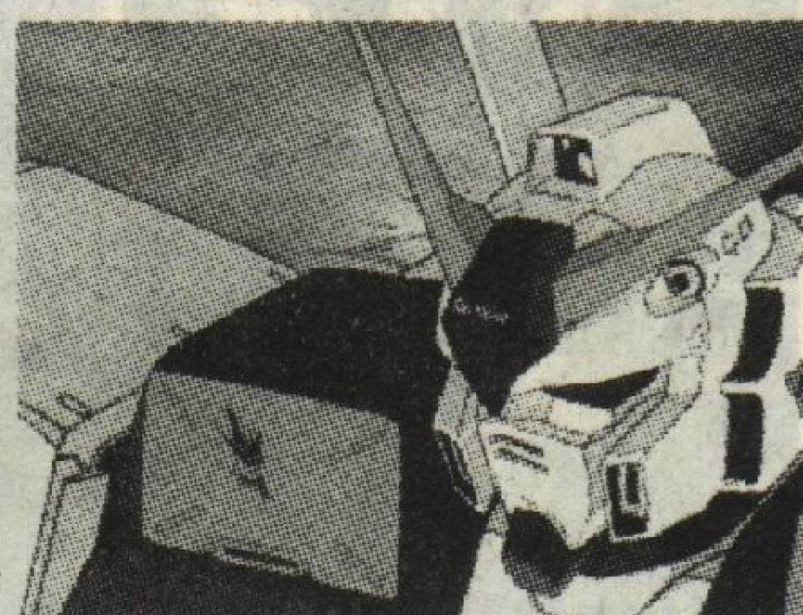




机动战士高达0080

1989年3月25日

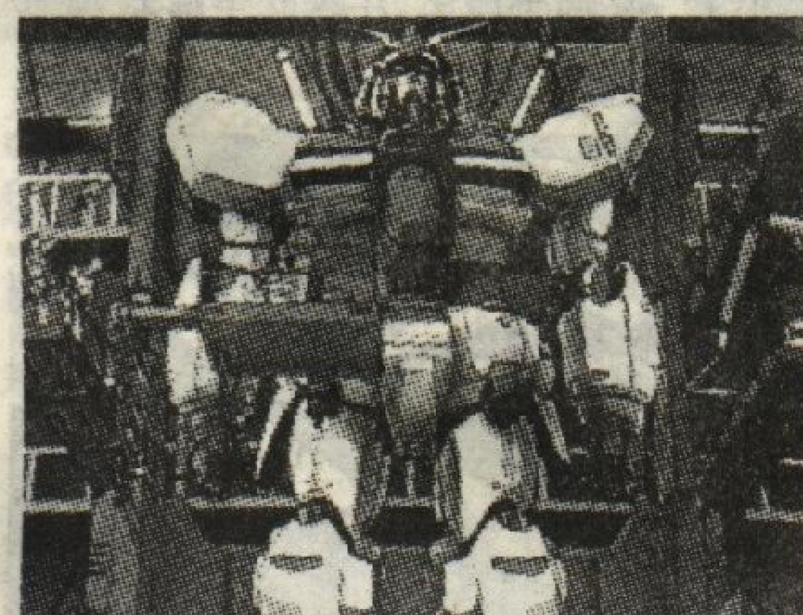
●STAFF 监督/高山文彦 角色设定/美树本晴彦
机器设定/出渊裕 /大河原邦男
协力/明贵美加、石津泰志 设定协力/近藤和久

机动战士高达0083

1991年5月23日

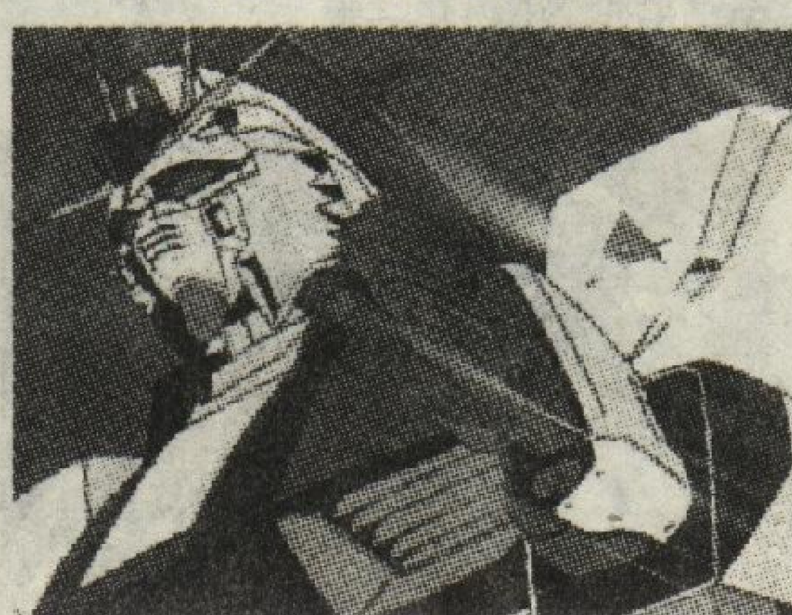
●STAFF 监督/今西隆志、加濑充子 角色设定/川元利浩
MS原案/大河原邦男 机器设定/河森正治
客座动画设计/カトキハジメ、明贵美加、石津泰志、澄矢トオル




机动战士高达 逆袭的夏亚

1988年3月12日

●STAFF 原作、脚本、监督/富野喜幸
角色设定/北爪宏幸
机器设定/ガイナックス、佐山善则




机动战士高达 F91

1991年3月16日

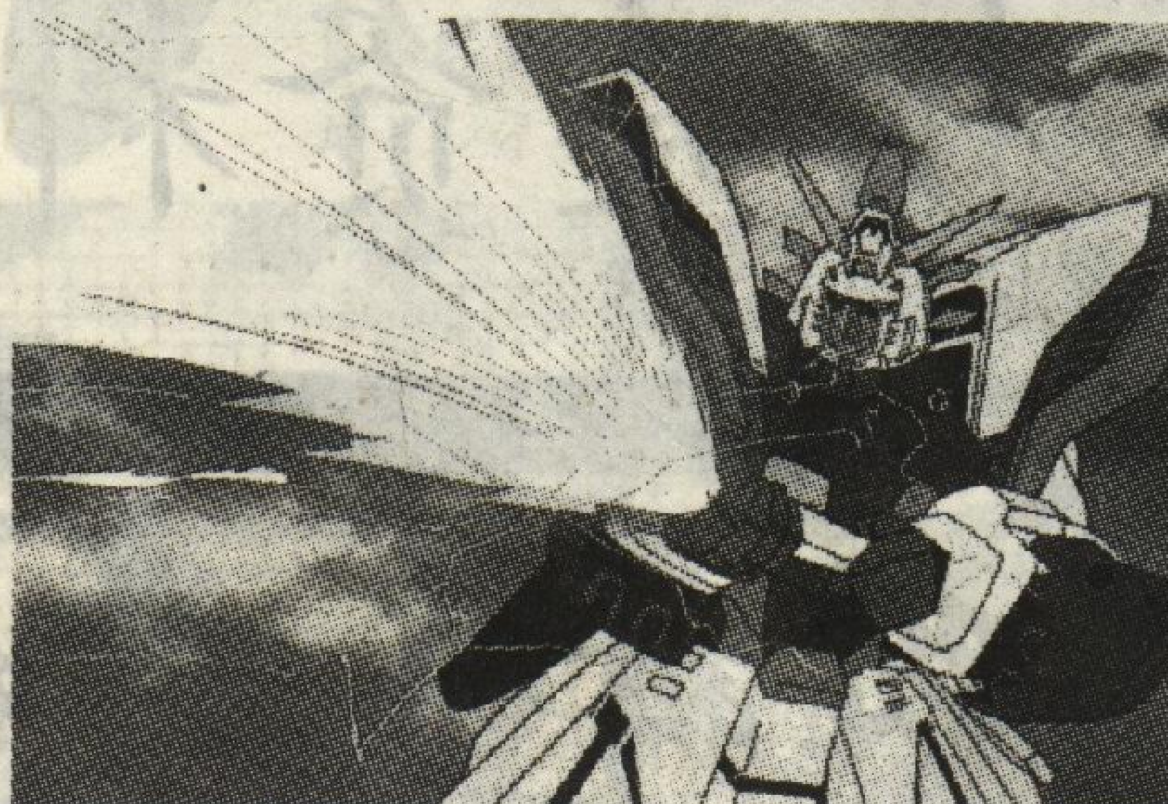


●STAFF　原作、监督/富野喜幸
角色设定/安彦良和
机器设定/大河原邦男



机动武斗传 G 高达

1994年1月1日~1995年3月31



●STAFF
原作/矢立肇
富野由修季
总监督/今川泰宏
角色设定/逢坂浩司
人物设定协力/岛本和彦
机器设定/
大河原邦男
カトキハジメ
山根公利

新机动战记高达 W(TV)

1995年4月7日~1996年3月29日



●STAFF　原作/矢立肇、富野由悠季
监督/池田成　角色设定/村赖修功
机器设定/大河原邦男、カトキハジメ、
石垣纯哉　服装设计协力/出渊裕
系列构成/隅泽克之



新机动战记高达 W(OVA)

1997年1月25日



●STAFF　原作/矢立肇、富野由悠季
监督/青木康直　脚本/隅泽克之
角色设定/村赖修功
机器设定/大河原邦男、カトキハジメ、
石垣纯哉　服装设计协力/出渊裕



万能侠 Z

1972年12月3日~1974年9月1日



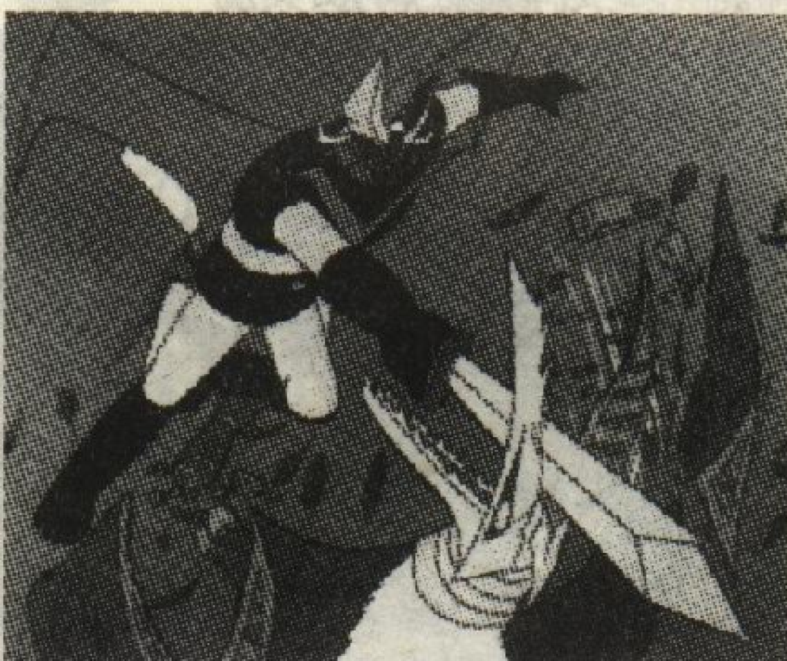
●STAFF
原作/永井豪、ダイナミックプロ
监督/芹川有吾、胜田稔男
脚本/藤川桂介、高久进



铁甲万能侠

1974年9月8日~1975年9月28日

●STAFF　原作/永井豪、ダイナミックプロ
监督/胜间田具治、大谷恒清ほか　脚本/高久进ほか





盖塔合体

1974年4月4日~1975年5月8日



●原作/永井豪、石川贤
监督/胜间田具治、生濑昭宪ほか
角色设定/小松原一男
脚本/上原正三ほか

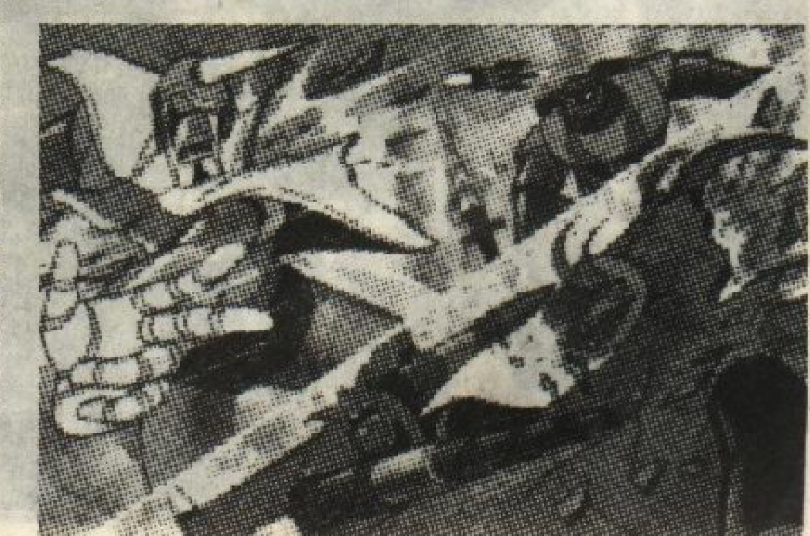


盖塔合体 G

1975年5月15日~1976年3月25日



●原作/永井豪、石川贤、ダイナミックプロ　脚本/上原正三ほか
监督/胜间田具治、生濑昭宪ほか
角色设定/小松原一男



真盖塔合体

1998年8月25日发售预定

●原作/永井豪、石川贤
监督・オリジナルストーリー/今川泰宏
角色设定/羽山贤二
机器设定/山田起生




无敌钢人泰坦3

1998年8月25日发售预定

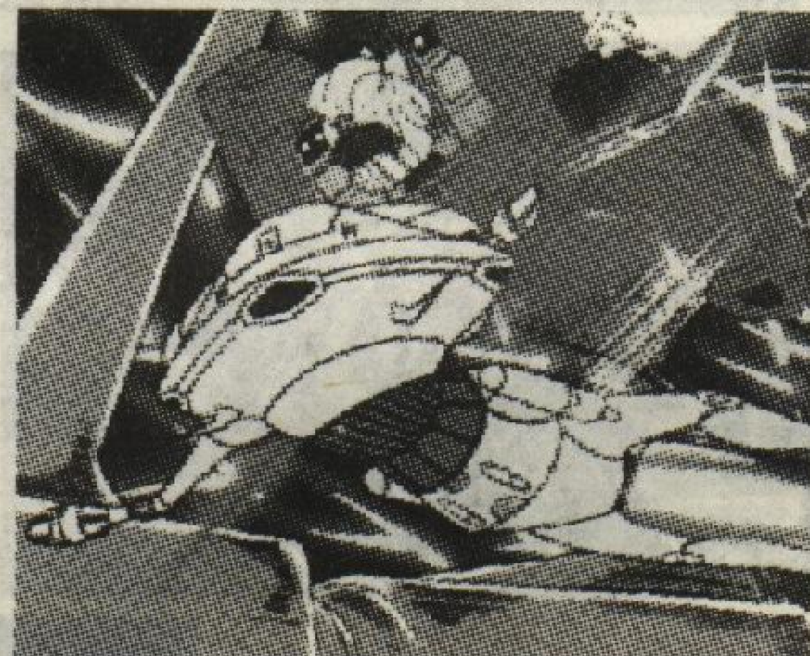
●STAFF 原作/矢立肇、富野喜幸
总监督/富野喜幸 机器设定/大河原邦男
角色设定/盐山纪生、小国一和




传说巨神・伊汀

1980年5月8日~1981年1月30日

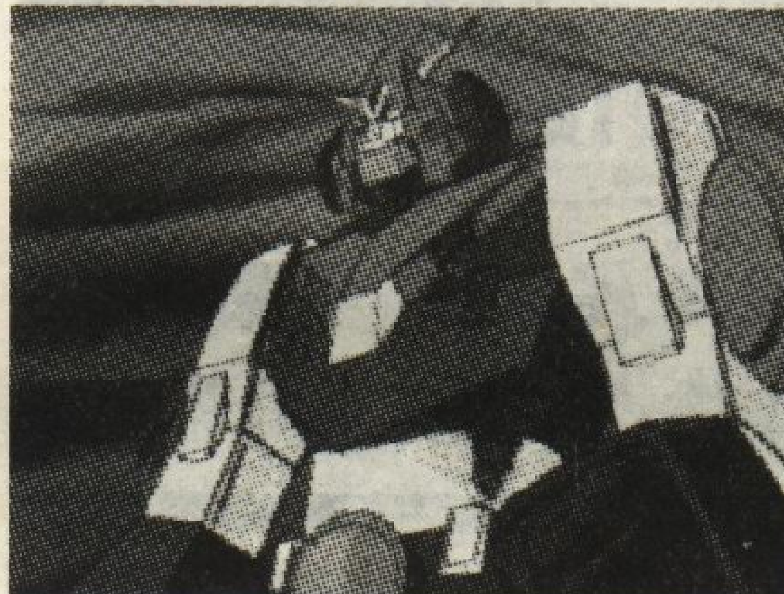
●STAFF 原作/矢立肇、富野喜幸
总监督/富野喜幸 机器设定/サブマリン 角色设定/湖川友廉

超电磁合体V

1976年4月17日~1977年5月25日

●STAFF 总监督/长浜忠夫 角色设计原案/成田マキホ 动画片角色设定/メカニカルデザイン 配音/葵豹马(三ツ矢雄二) 浪花十三/山田俊司 ガルーダ/市川治ほか




战国魔神

1981年7月3日~1981年12月28日

●STAFF 原作/首藤刚志 监督/汤山邦彦、西村纯二、大庭寿太郎
角色设定/本桥秀之 机器设定/龟垣一




超兽机神

1985年4月5日~1985年12月27日



●STAFF
总监督/奥田诚治
角色设定/いんどり小屋
机器设定/平井寿、大张正巳



圣战士登拜因

1983年2月5日~1984年1月21日



●STAFF
总监督/富野由悠季
角色设定/湖川友康
机器设定/宫武一贵
客座机械设定/出渊裕



重战机埃尔盖姆

1984年2月4日~1985年2月23日



●STAFF 总监督/富野由悠季
角色设定/湖川友康 机器设定/永野护



新世纪福音战士

1995年10月4日~1996年3月27日

●STAFF　企画·原作/GAINAX　企画/PROJECT EVA　监督/庵野秀明
副监督/摩沙雪、鹤卷和哉　角色设定/贞本义行
机器设定/山下いくと、庵野秀明　音乐/鹭巣诗郎　美术监督/加藤浩



飞越巅峰

1997年9月25日



●STAFF　企画·原作冈田斗司夫
监督/庵野秀明
绘画设定/通口真嗣、庵野秀明
机器设定/冈俊之实　角色设定/美树本晴彦



2 机器人大战历代游戏一览



超级机器人大战

1991年4月20日发卖
对应机种:GAME BOY



第2次超级机器人大战

1991年12月29日发卖
对应机种:FC



第3次超级机器人大战

1993年7月23日发卖
对应机种:SFC



超级机器人大战EX

1994年3月25日发卖
对应机种:SFC



第4次超级机器人大战

1995年3月17日发卖
对应机种:SFC



第2次超级机器人大战G

1995年6月30日发卖
对应机种:GAME BOY



第4次超级机器人大战S

1996年1月26日发卖
对应机种:PS



超级机器人大战外传 魔装机神

1996年3月22日发卖
对应机种:SFC



新超级机器人大战

1996年12月27日发卖
对应机种:PS



超级机器人大战F

1997年9月25日发卖
对应机种:SS

《电子游戏最新指南与攻略(三)》

将于5月15日正式上市!!!

巅峰之作 闪电出击

《电子游戏最新指南与攻略(一)》
共196页



《电子游戏最新指南与攻略(二)》
共208页



《电子游戏最新指南与攻略(三)》

特大容量:共224页
价格不变:仅22元



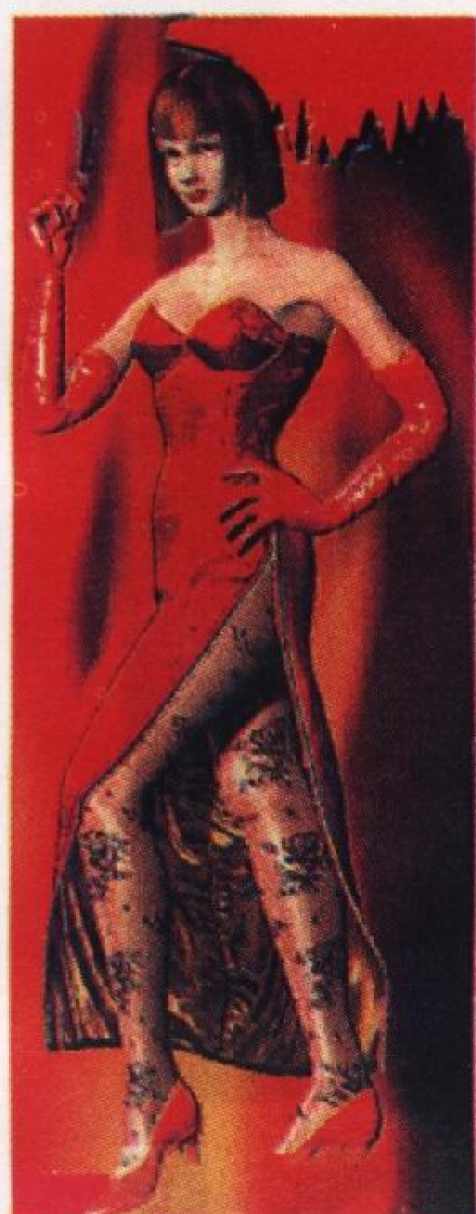
使你成为今日电玩世界的弄潮儿!
令你的电玩生涯永远与无敌为伴!

勿失良机　　欢迎邮购　　欲购从速

地址:西安市雁塔路南段11号 发行部 收　邮编:710054

《铁拳3》的秘密武器—

由永野护绘制的安娜登场！








Tekken 3

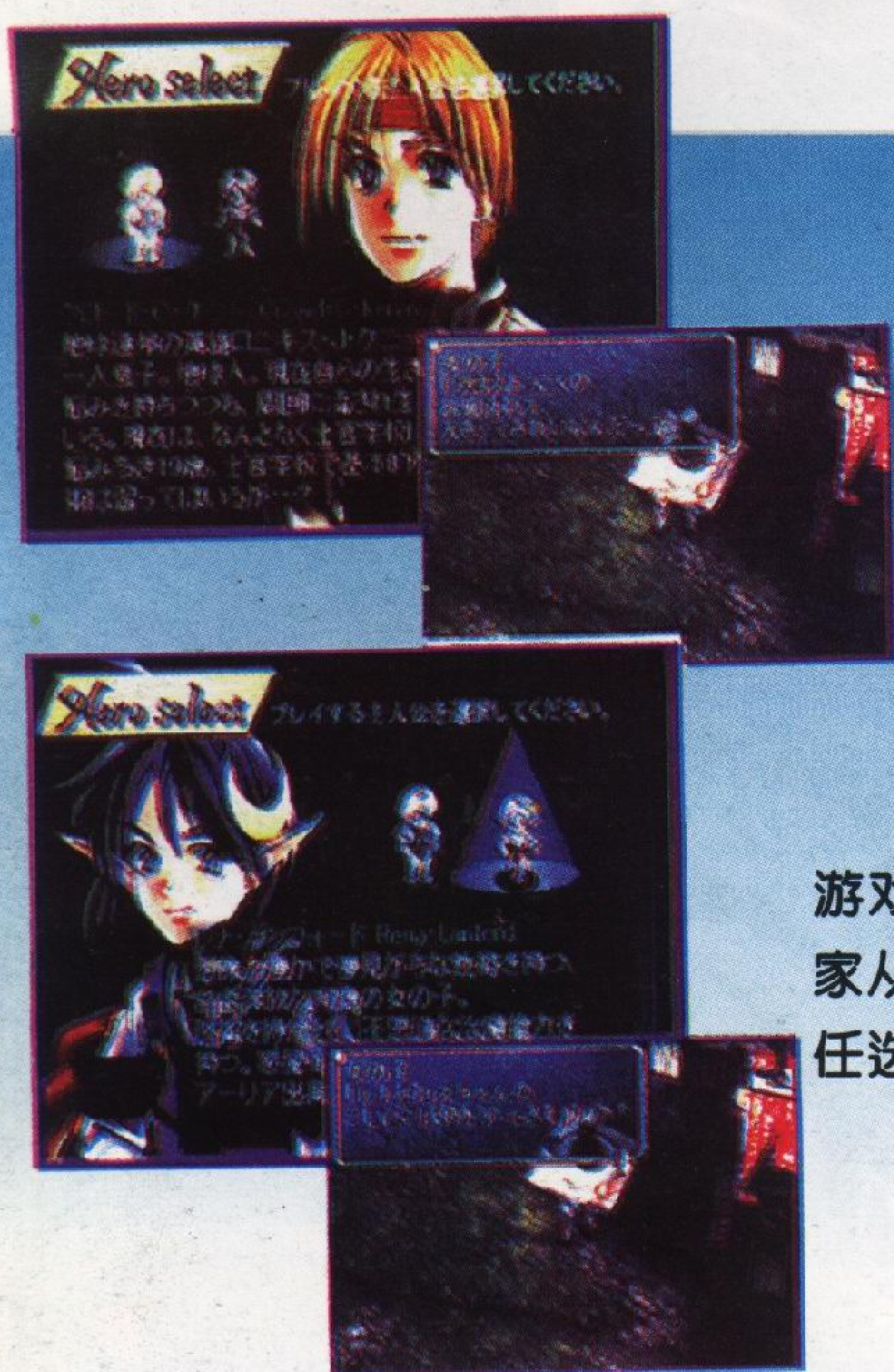
STAR OCEAN THE SEC ND STORY

星之海洋 2

机种：PS　类型：RPG　厂商：ENIX　媒体：CD-ROM

星一
海洋一
一样的神秘！
那星的海洋又会是怎样的呢？
该象一场梦吧？一个无始无终，亦始亦终的梦！

ENIX 的梦＋PS 玩家的梦＝？



游戏一开始让玩家从男女主角中任选一位！



98年度PS究极RPG



驾驶员
刚健一
超电磁V
驾驶员
破岚万丈
无敌钢人泰坦3
R-1
驾驶员
列马萨·达迪
驾驶员
藤原忍
超兽机神
SHINNING高达
驾驶员
多蒙
驾驶员
希路思·阿莫思
ウォーカーマシン

机种：N64
类型：对战ACT
厂商：BANPRESTO
容量：128M

以玩家所熟知超级机器人为主角制作的POLYGON对战游戏，是机器人FANS不容错过的佳作！

圣战士丹拜恩
驾驶员
座间翔



超级机器人之魂

LANGRISSER V
THE END OF LEGEND

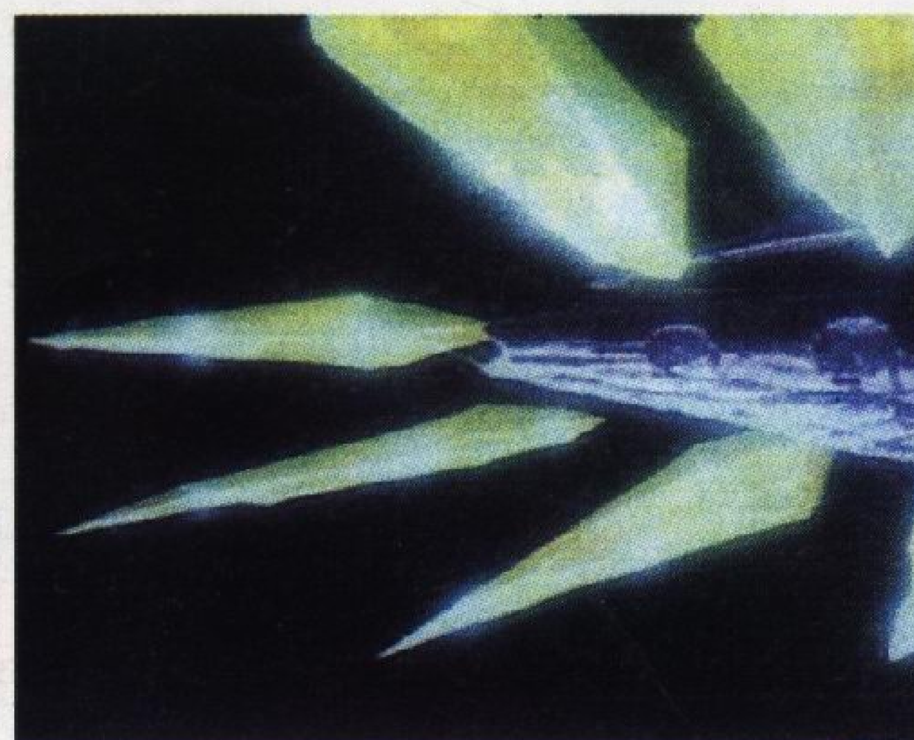
机种：SS 类型：SLG 厂商：NCS 媒体：CD-ROM

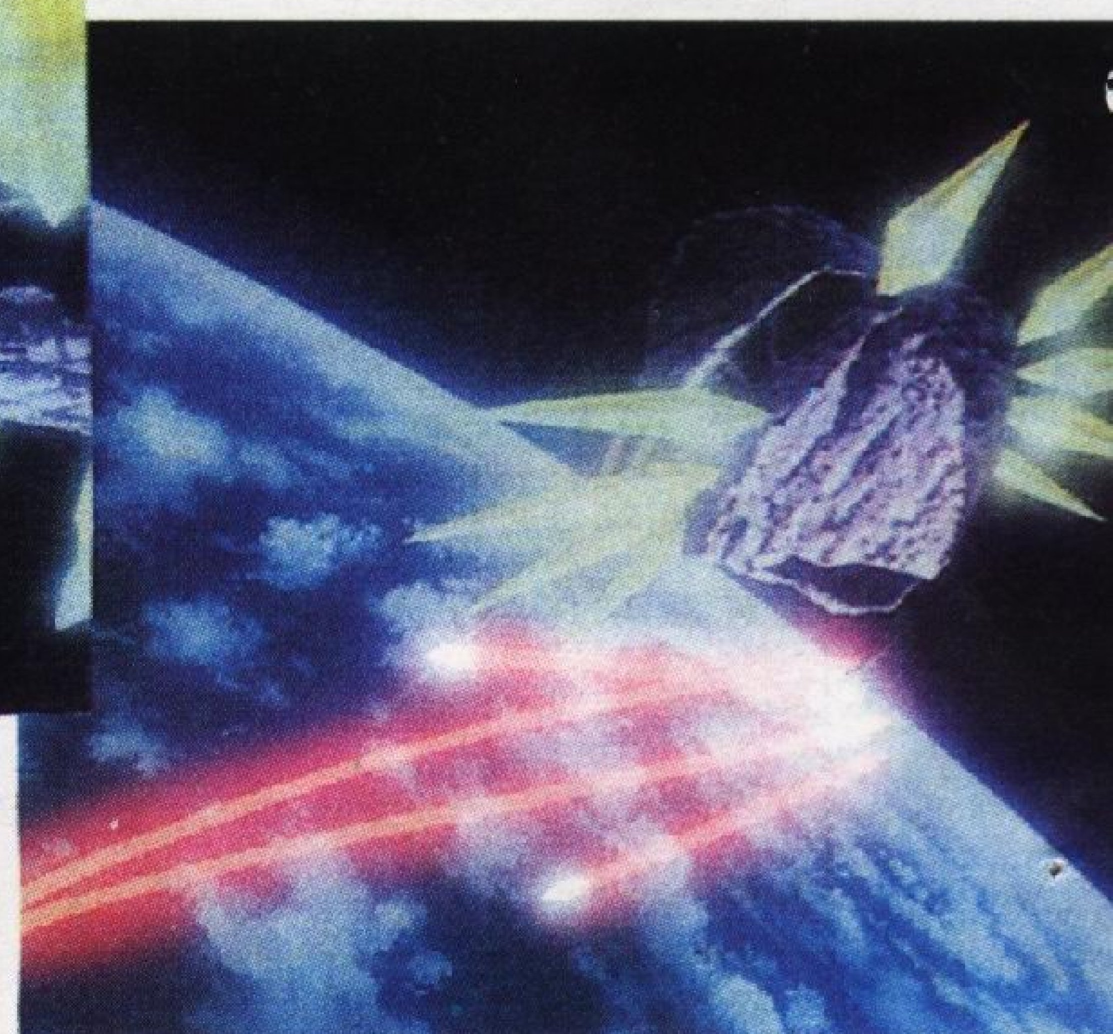
梦幻模拟战Ⅴ

华丽的片头动画大公开





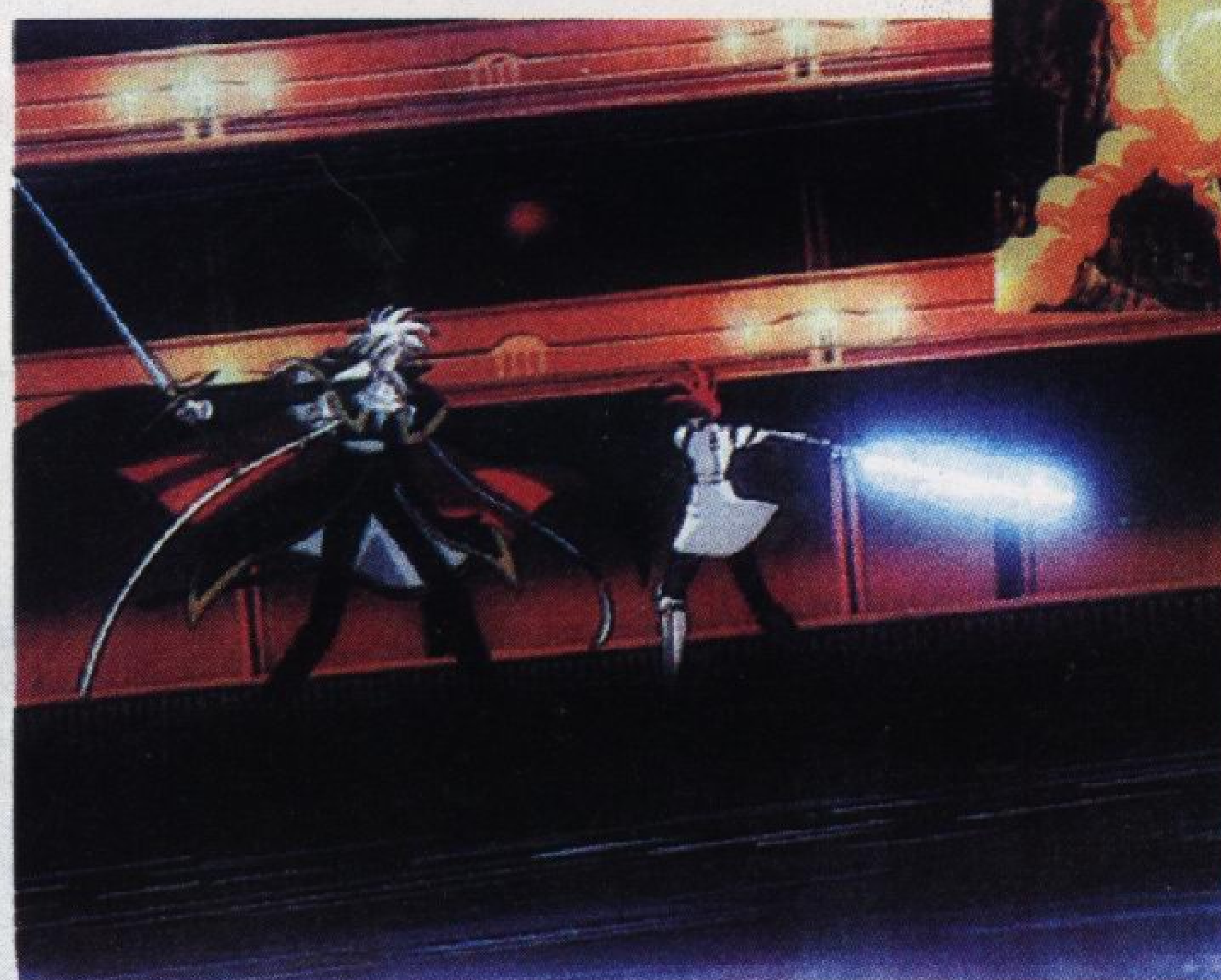




如梦似幻！









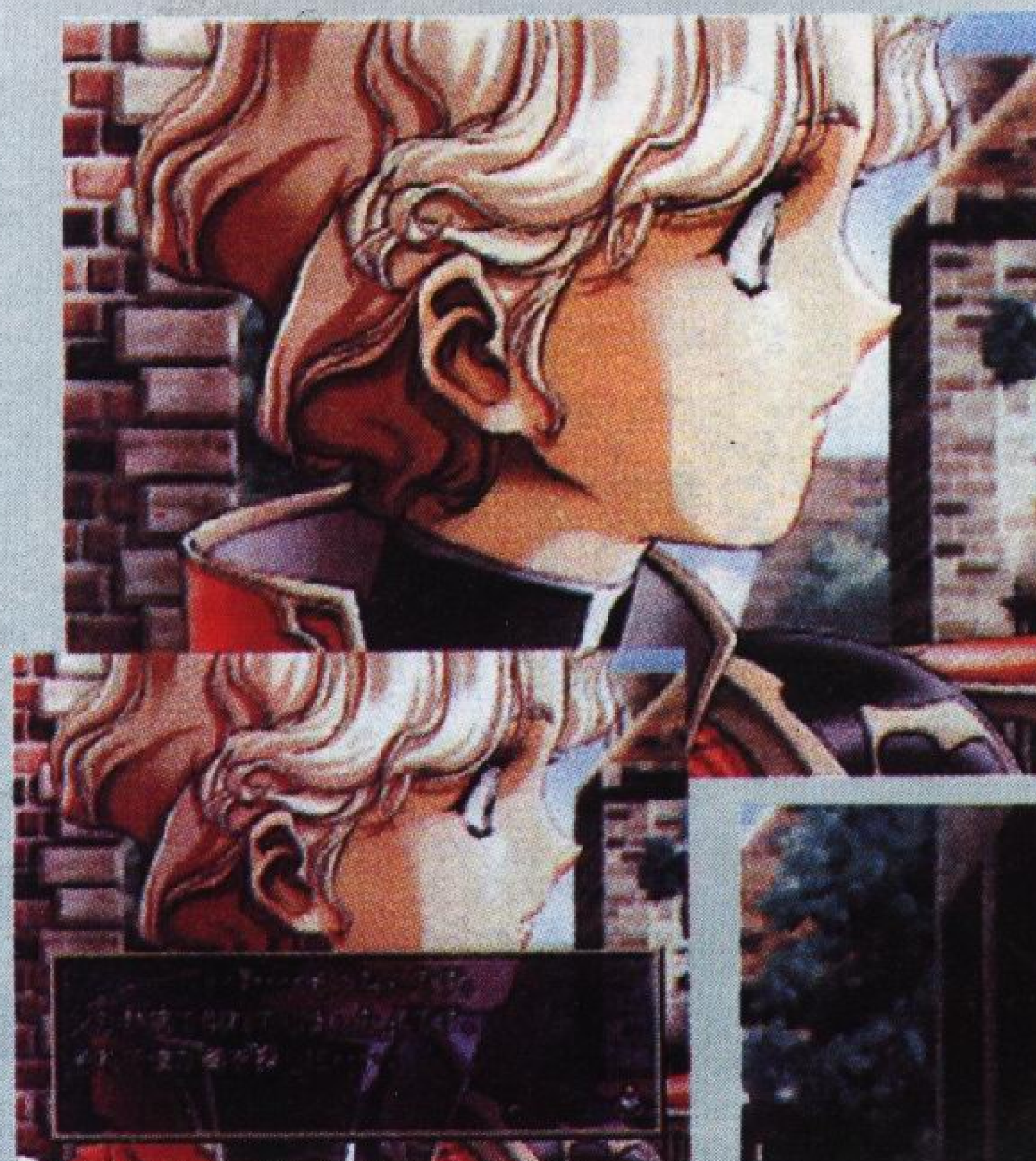


《梦幻模拟战Ⅴ》片头画面的华丽程度堪称历代之最，相信这会使“梦幻系列”的最后一作给广大玩家留下最美好的印象。

重要事件发生时也会穿插动画！

重要事件会用动画来表现，这不仅会给广大玩家带来视觉上的享受，也会将“梦Ⅴ”的情节表现得更为透彻。

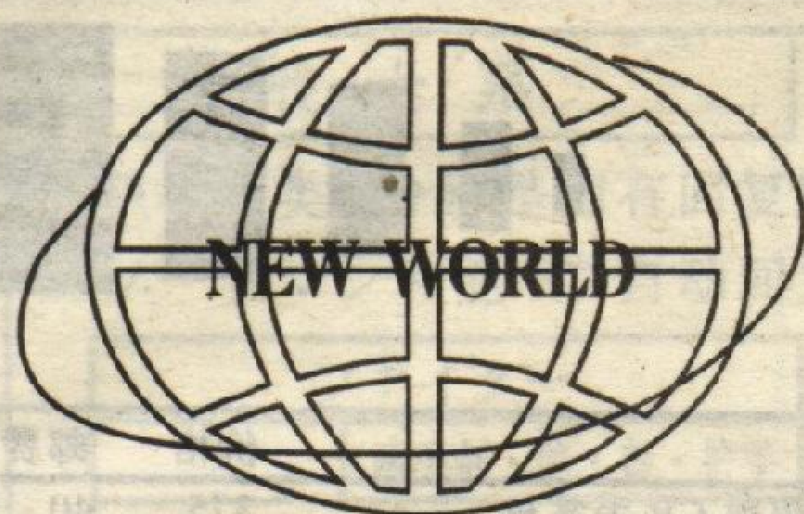








正邪难辨！



南京新世界 电子电器批发中心

★日本世嘉土星机及配件软件在江苏、安徽地区总代理

★诚征江苏、安徽各地市代理商以及特许加盟店

世嘉五代Ⅱ型(双手柄+电源+转换盒+需购卡)	170元	任天堂GB手掌机(原装电池四节+需购卡)	300元
原装世嘉土星(原手柄+AV、电源线+直读+原版碟)	1080元	豪华超薄手掌机(原装电池二节+需购卡)	390元
原装索尼PS机(原手柄+AV、电源线+直读+原版碟)	1300元	16位世嘉彩屏掌机(需购卡)	650元
原装任天堂64(原手柄+电源盒+送卡一盒)	1280元	N64光碟机(128兆内存+VCD功能+117节目光碟+AV)	2500元

土星组装手柄	30元	土星制转	60元	索尼组装手柄	30元	索尼对战线	35元
土星原装手柄	80元	土星1M加速卡	30元	索尼原装手柄	80元	索尼光驱(光头)	180元
土星原记忆卡	130元	土星4M加速卡(全兼容)	120元	索尼原记忆卡	60元	索尼电影卡(VCD)	680元
土星枪(原)	80元	土星4合1盒卡(送原版碟)	120元	索尼枪	70元	GB放大镜、对打线	20元
土星电影卡(VCD)	580元	土星光驱(光头)	180元	索尼、土星双用枪	90元	GB摇杆、电源、皮套	15元

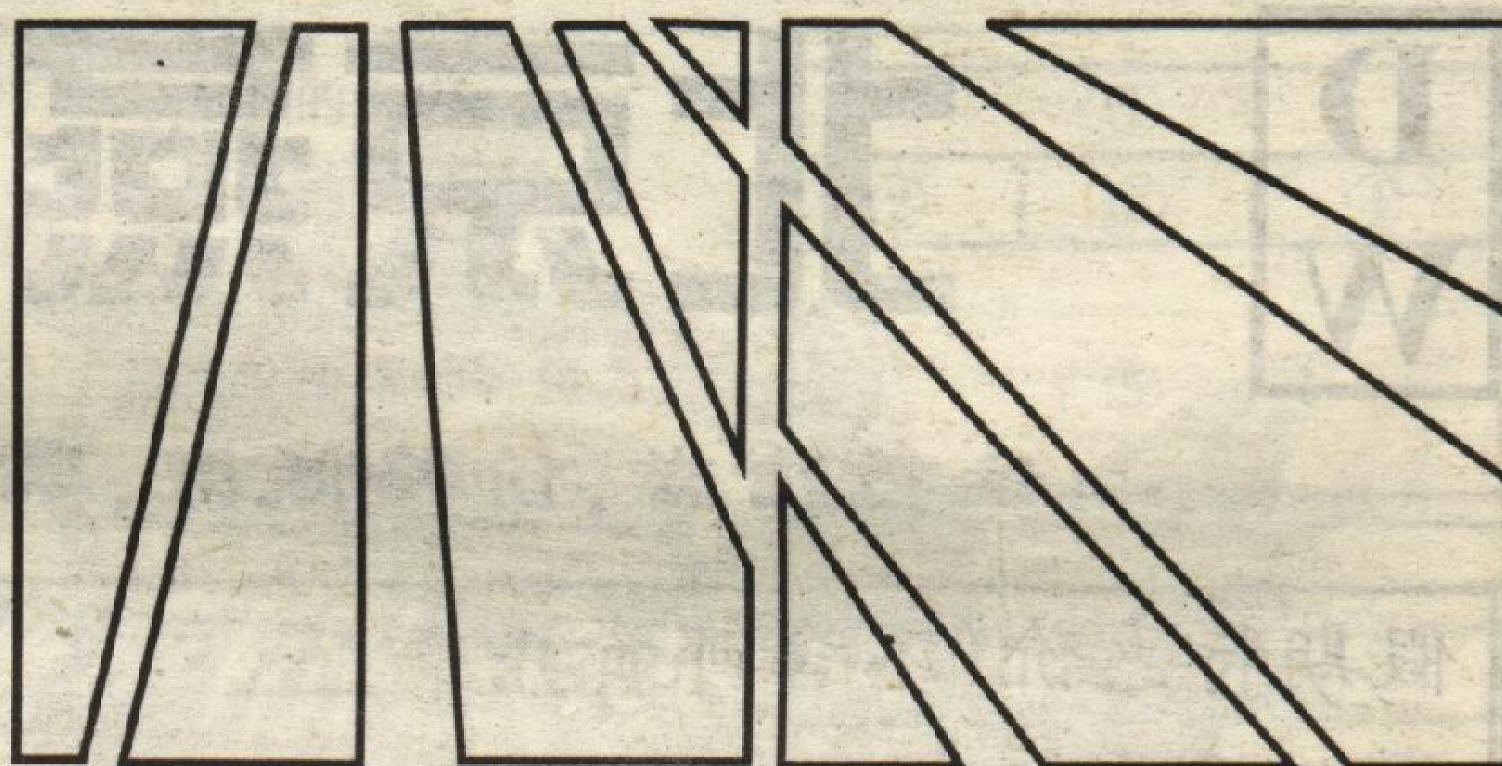
本中心专业批发、零售次世代(土星、索尼)和N64主机,光碟机以及GB机等日本、美国、港台最新游戏机、卡、配件、软件、周边设备,大量批发,价格最优。同时重服务、讲信誉,为进一步扩大销售网络,现向各地市征求代理商以及特许加盟店,提供良机,保证货源,统一广告宣传计划及店铺形象管理,有意者请速与本中心联系:

南京新世界电子电器批发中心	南京中央门金桥市场东三楼734包间	电话:025-5613838-2277 联系人:卫先生
南京新世界游戏机贸易商行	南京中山东路113号	电话:025-4545355 联系人:李小姐
南京新世界游戏机专营商店	南京中央路30号-5	电话:025-3603814 联系人:高小姐
南京新世界游戏机专卖店	南京建康路185号-2	电话:025-6626111-350 联系人:谢小姐
南京新世界广州经营部	广州市人民南路186号三楼	电话:020-81849114 联系人:高先生
南京新世界总部	南京建宁路12号	电话:025-5621582
南京新世界邮购部	南京中央路30号-5	邮编:210008 联系人:高云 电询:(025)3603814

福州新迅

岂只是放心 赋与我高速

面对广大玩友及华南地区各批发商,欢迎加盟



批发 零售

各类:SS、PS、N64、GG、GB、MD主机,节目带及各类配件,品种齐全,游戏节目已最快速度送人玩家手中。

世嘉土星专用打印机,打印SS任意游戏画面,彩色的哟!

PS、SS、N64三合一方向盘带振动,现场感超强!



日本原装限量发售COOL(透明)土星,数量有限。

HMD、165寸三维眼镜,拓宽您的视野!

云集各类FIG高手(简称:打手)欢迎各地高手来往切磋。

数种RPG狂人

各类最难游戏,最大谜题,一应解答。最新最快的游戏金手指密码密技为各玩友免费发放。

GAME BAR

TEL:0591-3374961(也许现已成为热线,如有忙音,请稍后再拔,谢!谢!)

GAME BAR的宗旨:给您一个游戏空间,让最新最好的电子科技,为您服务!

新迅安泰店地址:

福州南营织缎新村8座底层34号安泰南面
电话:0591-7563681 联系人:陈先生

新迅羊头口店地址:

福州市八一七中路588号
电话:0591-3374961 联系人:朱先生

新迅大利嘉城地址:

福州市五一中路大利嘉城A3-104
电话:0591-3373505 联系人:林先生

北京玮琦游戏

货真价实

	品种	价格	邮费	品种	价格	邮费	品种	价格	邮费
主机	原装日本土星	1300	120	原装 PS 主机(7000 型)	1250	120	原装日版超薄 GB 手掌机	375	40
	原装美版土星	1050	120	原装 N64 主机	1300	120	原装美版超薄 GB 手掌机	425	40
	原装胜利土星	1300	120	原装 N64 光盘机(共 120 种游戏)	2420	120	原装世嘉手掌机(可玩世嘉卡)	650	50
	原装 PS 主机(5501 型)	1400	120	原装 GB 手掌机	310	40			

	品种	价格	邮费	品种	价格	邮费	品种	价格	邮费
配·件	PS 原装手柄	85	15	PS 左轮光线枪	60	20	土星组装手柄	30	15
	PS 原装震动手柄	260	20	PS 飞行摇杆	100	30	土星原装摇控手柄	235	25
	PS 组装手柄	30	15	PS 专用对战线	40	15	土星格斗手柄	50	15
	PS 彩色手柄	70	15	N64 原装手柄	250	20	土星记忆手柄	240	25
	PS 格斗手柄	50	15	N64 震动器	150	25	土星原装记忆卡	210	20
	PS 记忆手柄	240	25	N64 记忆卡	80	15	土星组装记忆卡	90	20
	PS RPG 手柄	230	30	SS、PS、N64 三用方向盘	450	40	土星樱花记忆卡	95	20
	PS 原装记忆卡	130	15	SS、PS、N64 三用震动方向盘	550	40	土星金手指卡	85	20
	PS 组装记忆卡	50	15	SS、PS 双用枪	120	25	土星五合一卡(4MB)	160	20
	PS 彩色记忆卡	60	15	SS、PS AV 线	40	15	土星第二代 4 兆卡	100	20
	PS 透明记忆卡	60	15	SS、PS 端子线	40	15	土星专用制转	70	20
	PS 无线遥控手柄	250	30	SS、PS、RGB 线	50	15	土星专用光线枪	50	30
	PS 街机遥杆	180	40	AV 分插器	50	20	土星原装大摇杆	280	40
	PS 30 格记忆卡	100	20	土星原装手柄	80	15	土昨原装六分插	220	20
	PS 金手指卡	85	20	土星原装黑色手柄	80	15	土星对战线	50	15
	PS VCD 解压卡	650	30	土星原装透明手柄	80	15	土星原装飞行摇杆	210	40
	PS 专用制转	70	20	土星原装美版手柄	90	15	土星 VCD 解压卡	620	20

GB卡	5 合 1(RPG)	90	98FIFA 足球	70	大金刚Ⅲ	55	口袋妖怪(绿)	65.
	11 合 1(第二次机器人大战…)	130	大战略	65	三国志Ⅲ(中文)	60	第二次机器人大战(中文)	75
	6 合 1(口袋妖怪…)	140	黑船党之迷	65	冒险岛Ⅲ	50	金田一少年	65
	10 合 1(撤尔达传说)	115	风来的西林	65	幽游白书	50	96 格斗王	45
	5 合 1(格斗)	75	吞食天地Ⅲ(中文)	85	侏罗纪公园	60	恶魔城	65
	四驱车	65	口袋妖怪(红)	65	头文字外传	65	炸弹人Ⅵ	70

特别推荐:日本原装打印机,可打印任何游戏、VCD 的静止画面,只售 650 元,免邮费。

地址:北京崇文区广渠门内大街 88 号

邮编:100062　　电话:(010)67151137/　　联系人:甘雨

注:乘 3 路、8 路、23 路汽车到榄杆市站下车向东 300 米路南

崇文门 ↑　北

磁器口十字路口

玮琦



北京燕山电玩世界

注重信誉,价格低廉,确保质量,以客户满意为我们的宗旨。

假期特惠价(不含邮资):

世嘉土星	SS(原装直读)	1080 元	索尼	PS(原装直读)	1250 元
	SS 原装记忆卡	120 元		PS 原装记忆卡	120 元
	SS 振动光枪	120 元		PS 万变电影卡	650 元
	SS 电影卡	560 元	世嘉	彩色 16 位手掌机	650 元

本店专营批发,零售索尼 PS,世嘉土星、任天堂 N64、任天堂 GB 机、世嘉 16 位机,八位机及各机种配件,游戏软件,品种齐全,价格低廉,面向全国办理批发邮购业务,欢迎函电查询。

邮购地址:北京房山区燕山迎风康乐商店电玩世界经营部

邮编:102500　　联系人(收款人):樊宇

电话:(010)69336448　　手机:1381057567

寻呼:(010)62568800 呼 86583

特大喜讯

真情回报　好运当头

集刊标中大奖活动圆满结束

幸运读者已经产生

特等奖：黑龙江省哈尔滨市南岗区和兴三道街83号　关盈凯

一等奖：湖北省武汉汽车工业大学国货96级一班　滑震

北京通县胡各庄县城堡辛村　竺京涛

二等奖：云南昆明市金星小区168幢1门101室　许海

上海浦东区浦东路　赵勇江

新疆乌鲁木齐市十河子　唐士强

三等奖：四川省重庆市沙坝太平桥村　张敬　　河北省安国县五人桥村　徐龙

广东省广州市中山5路　刘远征　　北京市朝阳区垡头北内宿舍29排1号　洪伟

北京市西城区西直门内中职机关宿舍13号楼904室　龙培方

注意

特等奖、一等奖、二等奖和三等奖的获奖者请速与西安发行部联系，以便完成最后的颁奖工作。参与奖100名与幸运奖5000名的获奖者也已产生，我们将于其直接联系。

《96年下半年合订本》
于5月25日隆重上市

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持，这其中既有一直关注它成长发展的老读者，又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来，编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到1996年7月至12月的各期杂志，针对这种情况本编辑部特决定推出《'96年合订本》。

《合订本》汇集了96年本杂志的所有内容，大16开本，480页。封面封底经过重新设计，非常精美。

物超所值
永久珍藏

定价
28元

欢迎邮购
免收邮费

邮购地址

西安市雁塔路南段11号
发行部 收　邮编：710054

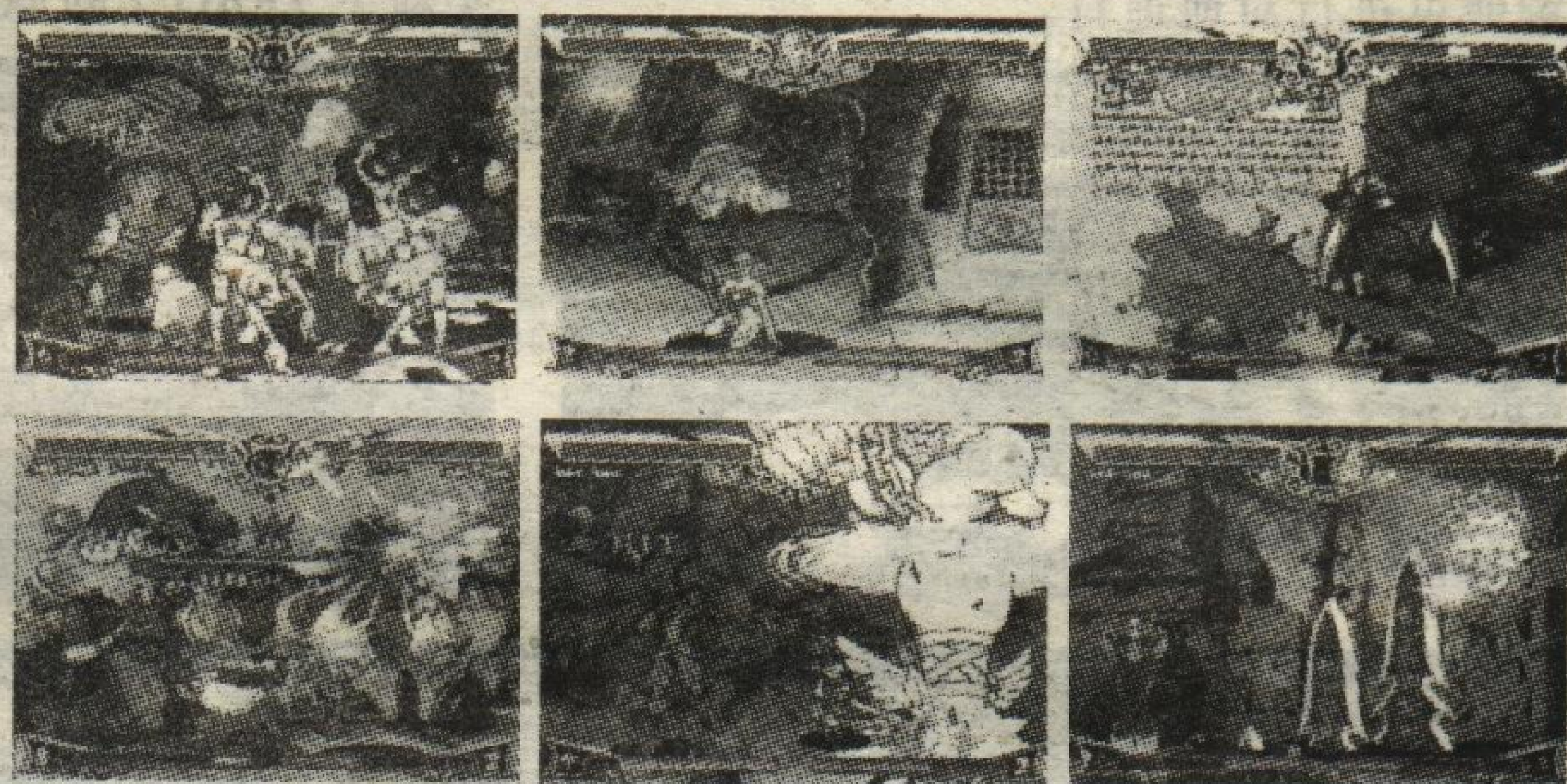


VAMPIRE SAVIOR 恶魔救世主

恶魔战士最新作!

完全出招及连续技

机种:SS	类型:对战 ACT
厂商:CAPCOM	媒体:CD-ROM

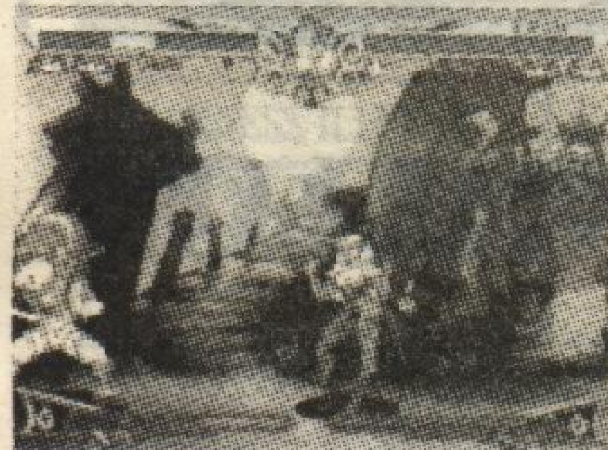


谁是救世主?

本作中的特殊系统

基本操作

操作形态与通常的2D格斗GAME相同,用摇杆来移动及防御、用按键攻击。摇杆指令输入上方时为跳跃、相同方向快速输入两次为冲刺;攻击键分拳和脚、按弱中强威力各设了三个键,用摇杆输入方向可使出角色特有的必杀技。



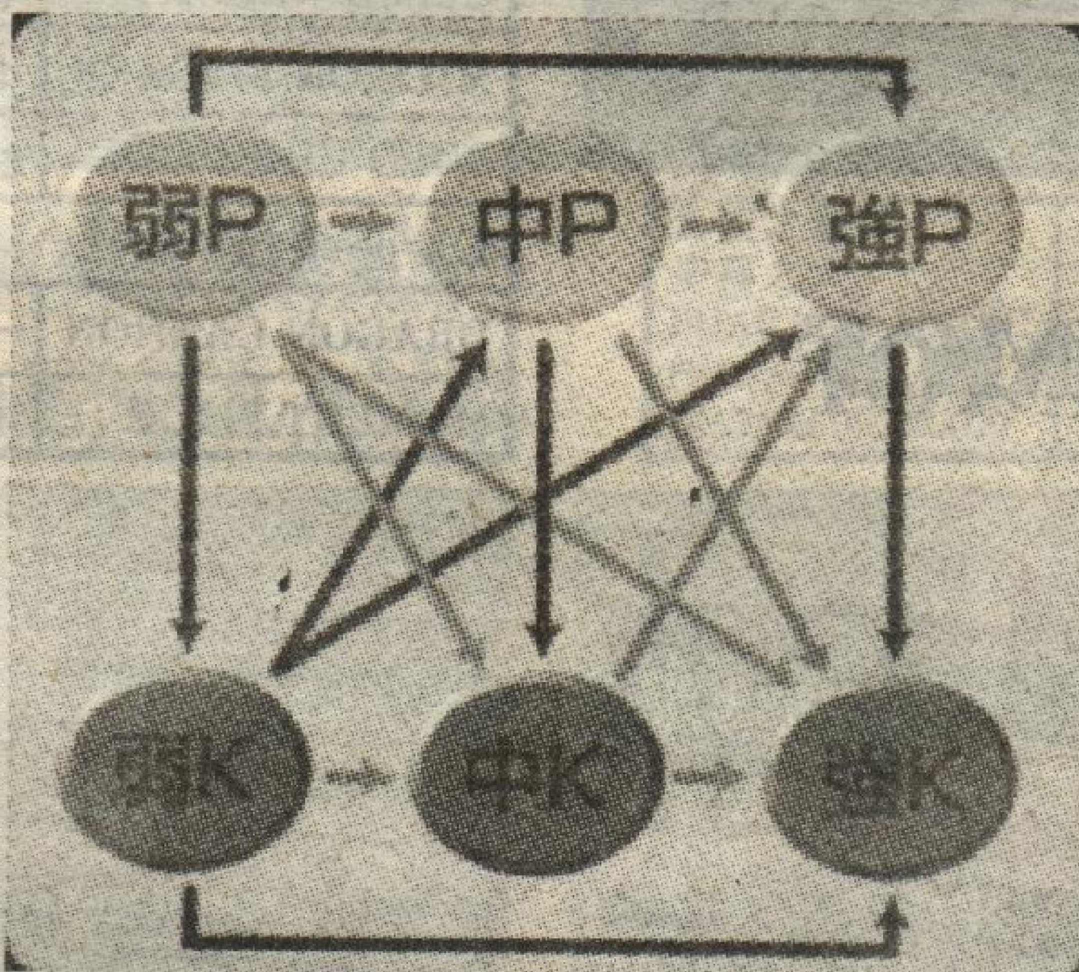
基本损伤体力槽

与以往的生命槽大致起相同作用,区别在于受攻击时会出现白色部分,这一剖分的体力在不被继续击打的情况下是可以慢慢回复的。



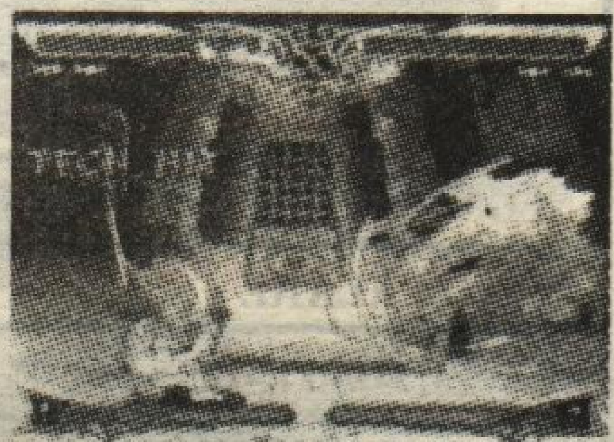
连续技

用通常技击中对手时,在攻击判定消失前按某个键可以使通常技成为连续技。当然按键的顺序必须遵循由弱至强、由拳至脚的规则才能令技巧连接起来。这正是在之前的"恶魔战士"和"街头霸王ZERO"中所采用的系统。



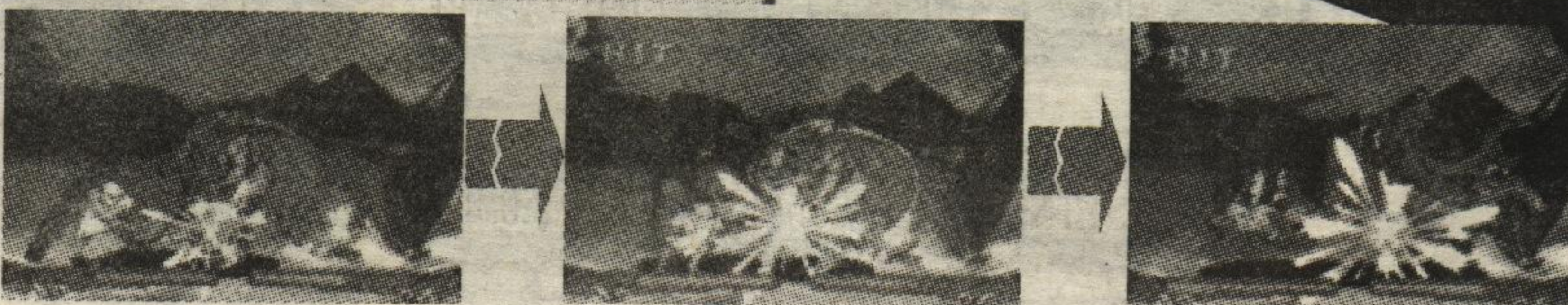
主动防御及防御取消

防御对手攻击时是可以转入攻击的,此系统便是主动防御,方法只要在防御中快速连打任意按键即可。防御状态取消的操作则是在防御状态中快速输入→↓↘+某按键(因角色而异)。





所有人物基本都适用的普通技连续表

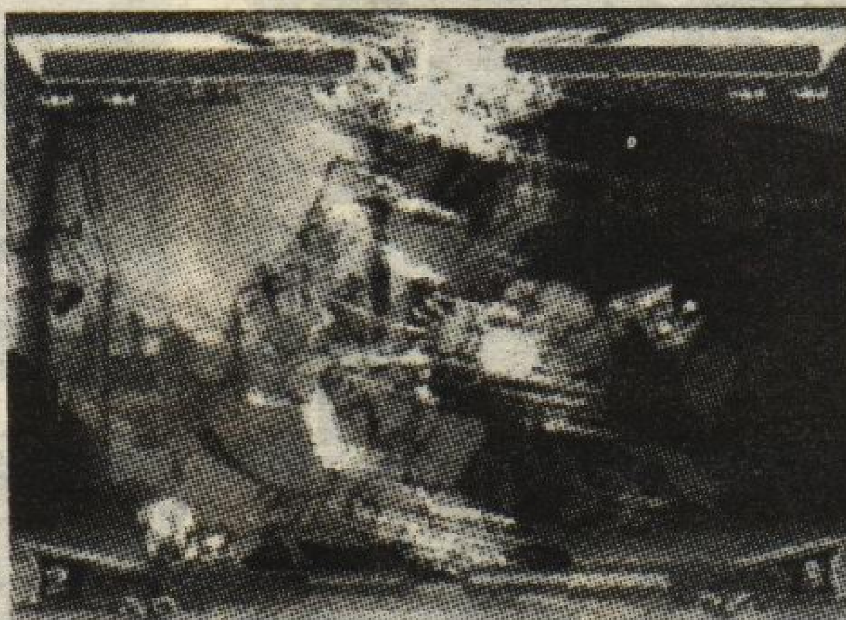


本作中的特殊系统

游戏中的特别能量槽

在出招或受到攻击时，都可以令这一能量槽积聚起来，每到满档便增加一级。只要有一级以上的能量就可以使用 ES 版必杀技及 EX 必杀技以及“暗之力”(DARK FORCE)必杀技。





ES 必杀技

普通必杀技的加强版，只要在有能量槽的情况下，输入原有的指令操作，然后需要按拳键的便同时按两个拳，需按脚键便同时按两个脚即可。而且，指令投技和追打技也都是可以 ES 化令攻击力上升的。



移动起身及追打

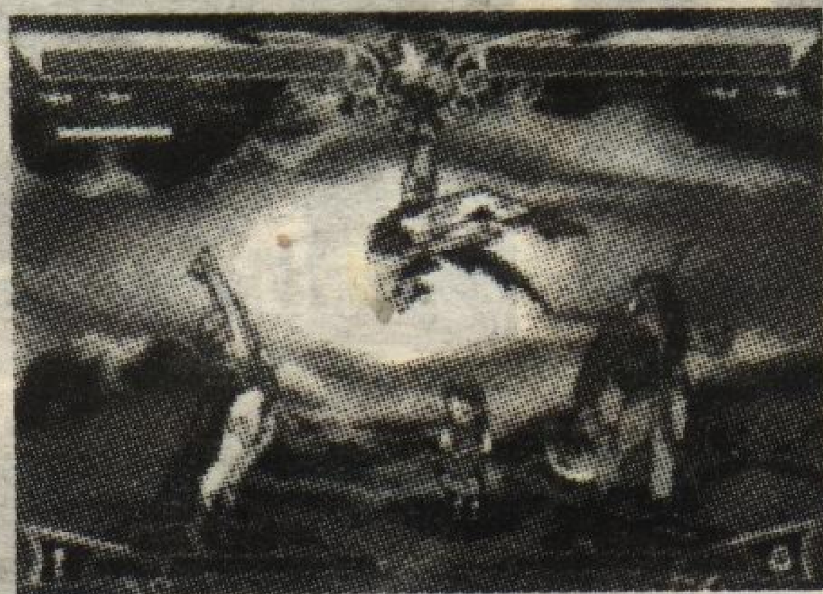
在中招倒地而面临追打攻击的场合，输入方向键左右＋任意键，便可以移动起身。另外，对于倒地的对手，输入上＋攻击键便可进行对地追打。



移动起身可以避免敌人的追击

暗之力(DARK FORCE)

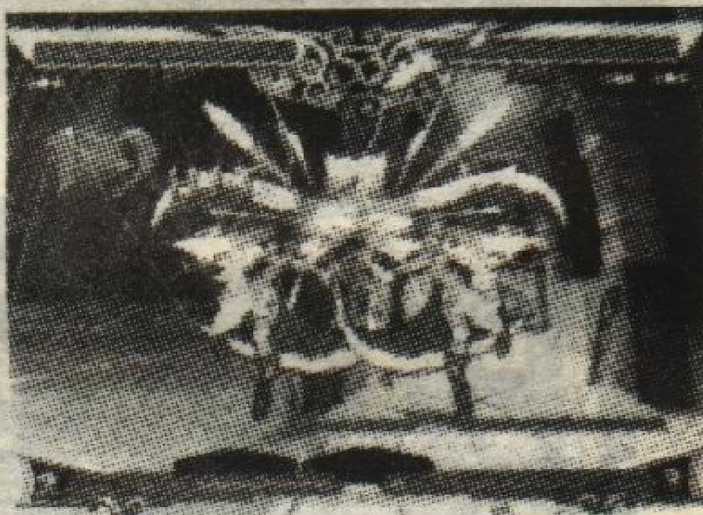
本作中的新要素，只要在有超能量槽的状态下同时按同样强度的拳与脚键，即可召唤自己角色的世界，这时的状态与街头霸王 ZERO 2 的原创必杀技相同。



一旦启动角色的速度会很快

EX 必杀技

在超能量槽有能量的场合，每名角色都有专用的最强的必杀技可以使用，在输入指令方面相对而言都显得复杂一些，但威力超群。可是要注意其中一部分是可以与通常技进行抵消的。



人物全部出招及连续技

DARK FORCE	
DARK SIDE MASTER:蝙蝠召唤	同等强度的拳脚同按
必杀技	
DEMON CRADLE	→↓↘＋P
DASH DEMON CRADLE	DASH 中→↓↘＋P
BAT SPIN	↓↙←＋K
NEGATIVE STOLEN	近敌摇杆 360°＋中 Por 重 P
CHAOS FLARE	↓↘→＋P
空中 CHAOS FLARE	空中↓↘→＋P
EX 必杀技	
MIDNINGHT BLISS	↓→↘＋PP 同按
DEMON BILLION	↓→↘＋KK 同按
MIDNIGHT PLEASURE☆	轻 P、中 P、→、中 K、中 K

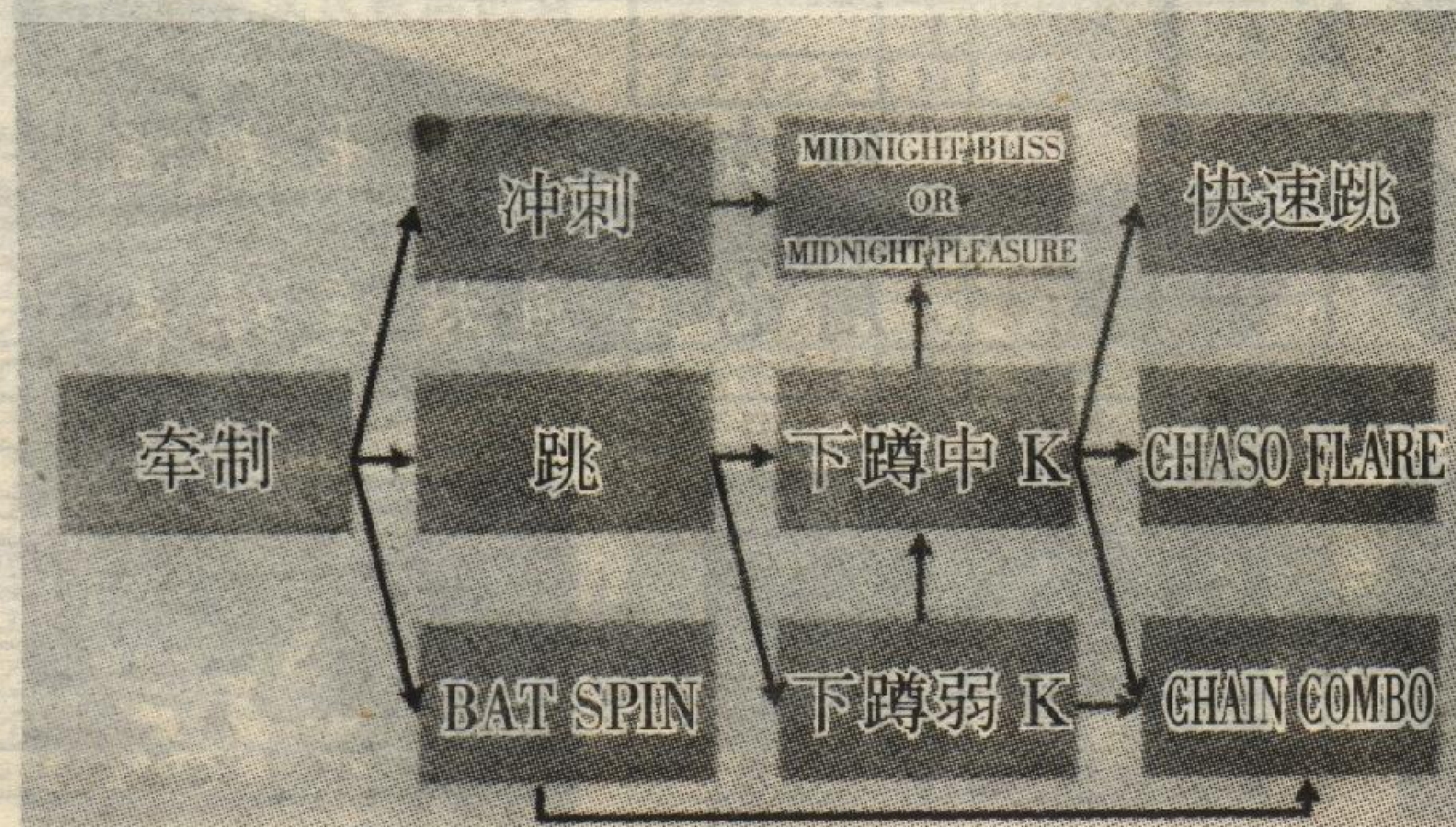


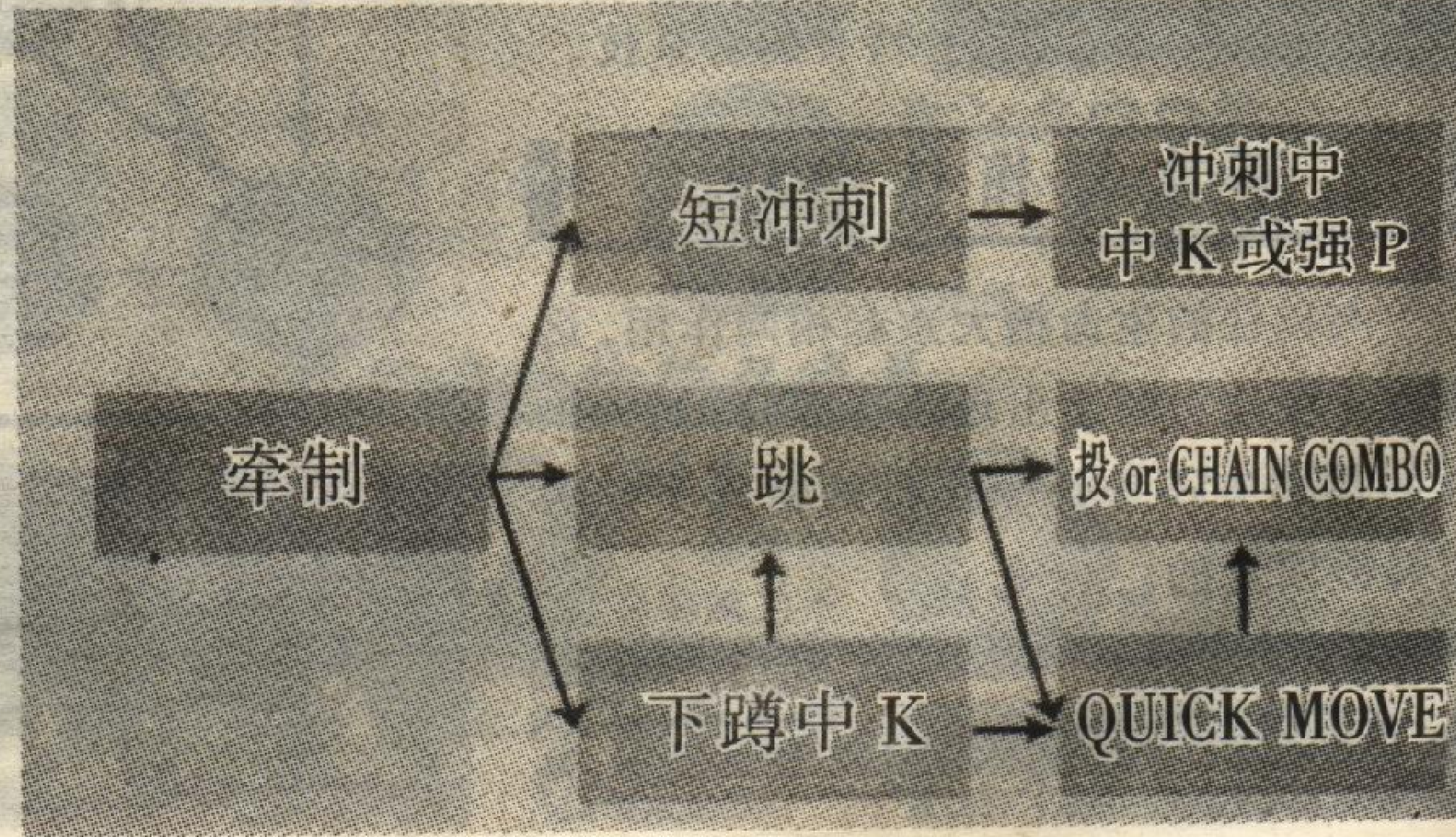
DEMITRI MAXIMOF

特殊操作	
QUICK MOVE	↓＋KKK 同按
特殊技	
SADNESS WIND	→＋中 K
DARK FORCE	
MIRAGE BODY:残象攻击	同等强度的拳脚同按
必杀技	
对空 BEAST CANNON	→↓↘＋P
地上 BEAST CANNON	↓↘→＋P
空中 BEAST CANNON	↓↘→＋P
CLIMB RAZOR	↓↑＋K
MILLION FLICKER	↓↙←＋P 连打
WILD CIRCULAR	近敌时→↘↓↙←＋中 Kor 重 K
EX 必杀技	
DRAGON CANNON	←↙↓↘→＋KK 同按
MOMENT SLICE	轻 P、中 P、→、轻 K、中 K



GALLON

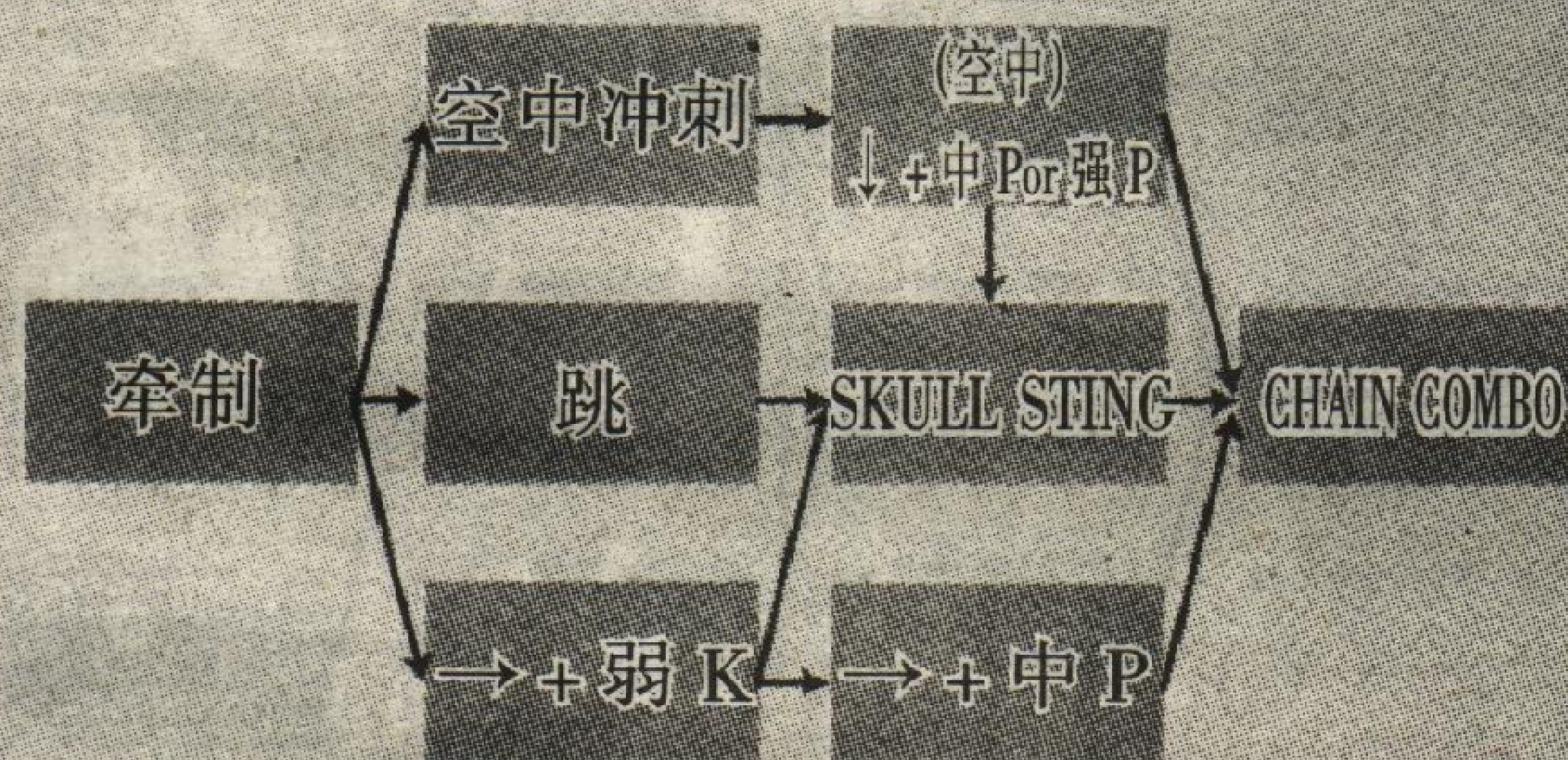




特殊操作	
蹲下移动	↙ or ↘
空中前方 DASH	空中→→
空中后方 DASH	空中←←
DARK FORCE	
ULTIMATE UNDEAD:最终形态	同等强度的拳脚同按
ULTIMATE REVENG	ULTIMATE UNDEAD 发动时防御击中→↓↘+K
GUARD CANCEL 技	
DEATH PHRASE	防御中→↓↘+K
必杀技	
HELL'S GATE	←↙↓↘→+K
DEATH HURRICANE	↓↙←+K
SKULL STING	↓↑+K
SKULL PUNISH	近敌时→↘↓↙←+Por 重 P
EX 必杀技	
EVIL SCREAM	→←+PP 同按
DEATH VOLTAGE	→↘↓↙+KK 同按
HELL DUNK	→↓↘+PP 同按



ZABEL · ZAROCK



特殊操作	
MINIMUM STEP	↓ +KKK 同按
挑发(指)	R 键(RANDOM 出现)
挑发(鸠)	R 键(RANDOM 出现)
特殊技	
电击门气	按着中或重的拳或脚
DARD FORCE	
GREAT GERDENHEIM:态依现象	轻 P+轻 K 或中 P+中 K
GREAT GERDENHEIM	GREAT GERDENHEIMS 发动中站立按 P 键
GREAT GERDENHEIML	重 P+重 K
必杀技	
GIGA BURN	→↓↘+K
MEGA FORHEAD	←储→+P
MEGA STAKE	↓储↑+P
GYRO CRUSH	↓↙←+P
MEGA SHOCK	↓↘→+K
MEGA SPIKE	控杆转一个圈 +P
GRAVITON KNUCKLE	中或重拳能當投中抓着对手时↓↑+P
EX 必杀技	
THUNDER BREAK	↓储↑ +KK 同按
GERDENHEIM THREE	摇杆 720°+KK 同按



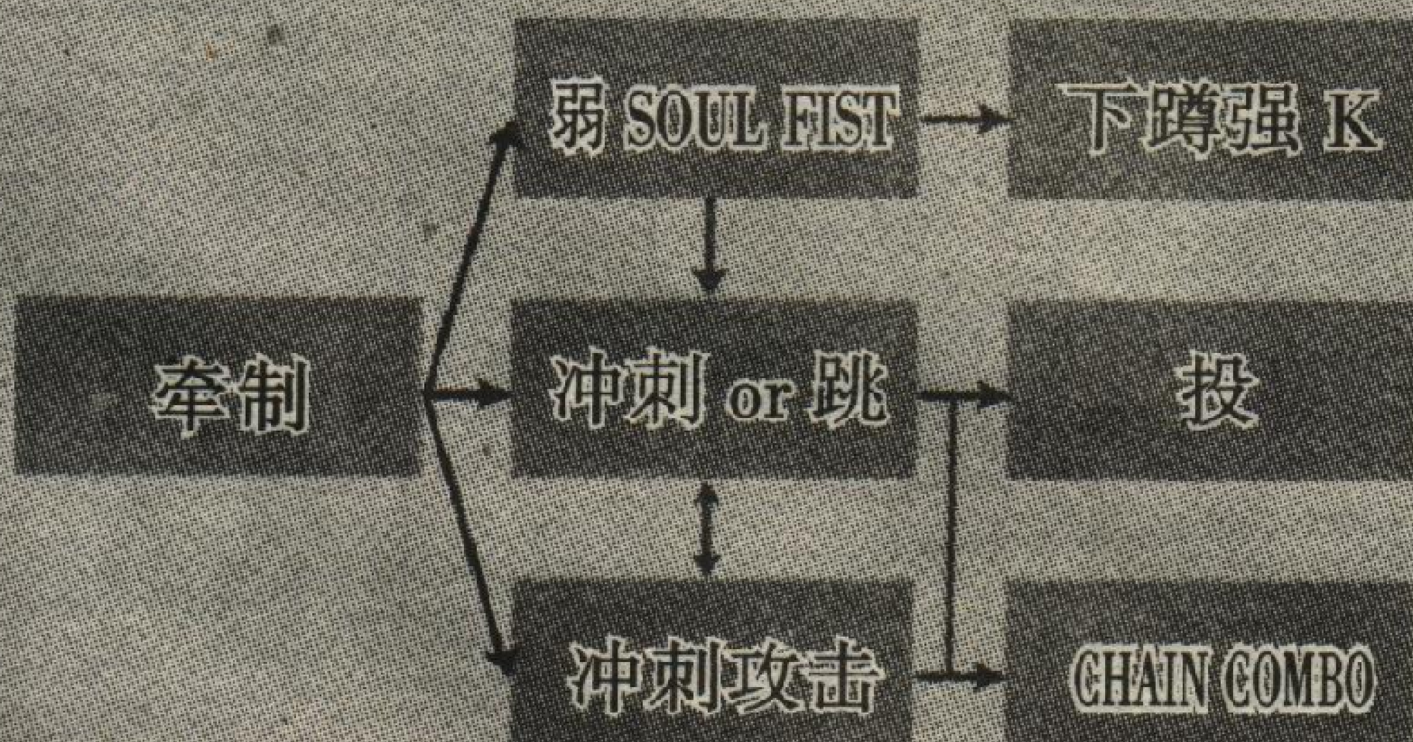
VICTOR · VON GERDENHEIM



特殊操作	
前方 VERTICAL DASH	↓↑or↓↗
后方 VERTICAL DASH	↓↖
DARK FORCE	
ASTRAL VISION:分身攻击	同等强度的拳脚同按
必杀技	
SHADOW BLADE	→↓↘+P
SOUL FIST	↓↘→+P
空中 SOUL FIST	空中↓↘→+P
VECTOR DRAIN	近敌时→↘↓↙←+中 P or 重 P
EX 必杀技	
VALKYRIE TURN	→↘↓↙←+K. K
DARKNESS ILLUSION	轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P
FINISHING SHOWER	中 P、轻 P、←、轻 K、中 K
CRYPTIC NEEDLE	→、重 P、中 P、轻 P、→



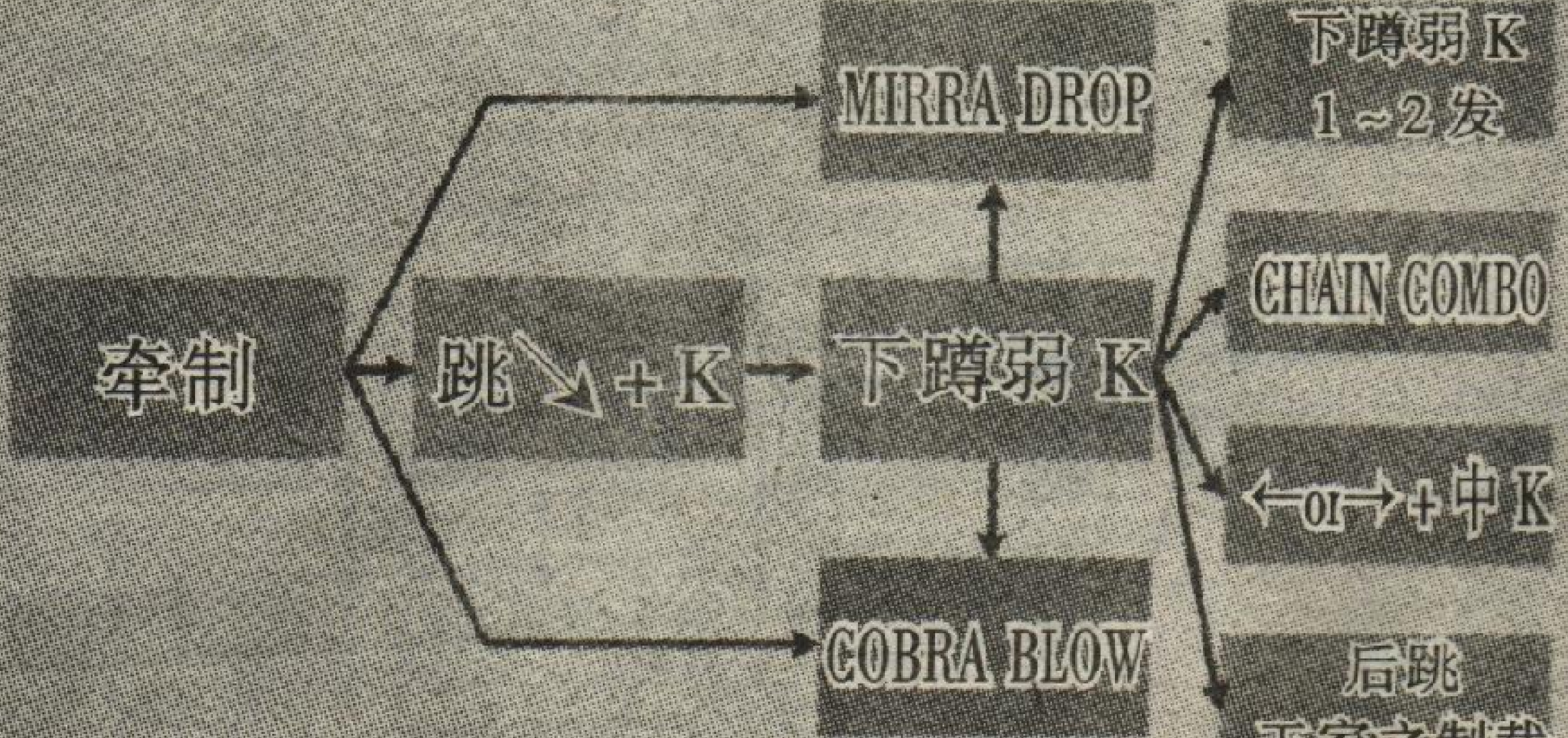
MORRIGAN · AENSLAND



特殊操作	
WARP	画面边后方 DASH
浮游	斜跳跃下降途中拉上要素方向
垂直二段跳跃	垂直跳跃中拉上
空中移动	垂直跳跃中←or→
强制着地	垂直跳跃中拉下或一定时间过后
特殊技	
圣者之步	←or→+中 K
大基碑	斜跳跃中↘+K
神圣基碑	斜跳跃中↓+K
大行进	R+PPP 同按
DARK RORCE	
PHARAOH SPILT:分离攻击	同等强度的拳脚同按
必杀技	
旧之穴	DOWN 或倒地时+K
言震返(吸收)	↓↙←+K
言震返(吐出)	↓↘→+K
MIRRA DROP	↓↘→+P
王家之制裁	空中↓↘→+P
棺之舞	↓↓+P or K
COBRA BLOW	←→→+P
EX 必杀技	
真实之教诲	防御中→↓↘+PP 同按
奈落之穴	←↙↓↘→+KK 同按
PHARAOH MAGIC	中 K、轻 P、↓、轻 K、中 P
PHARAOH SALVATION	重 K、中 P、↓、中 K、重 P
PHARAOH DECORATIO	重 K、中 P、轻 K、↓、轻 P、中 K、重 P



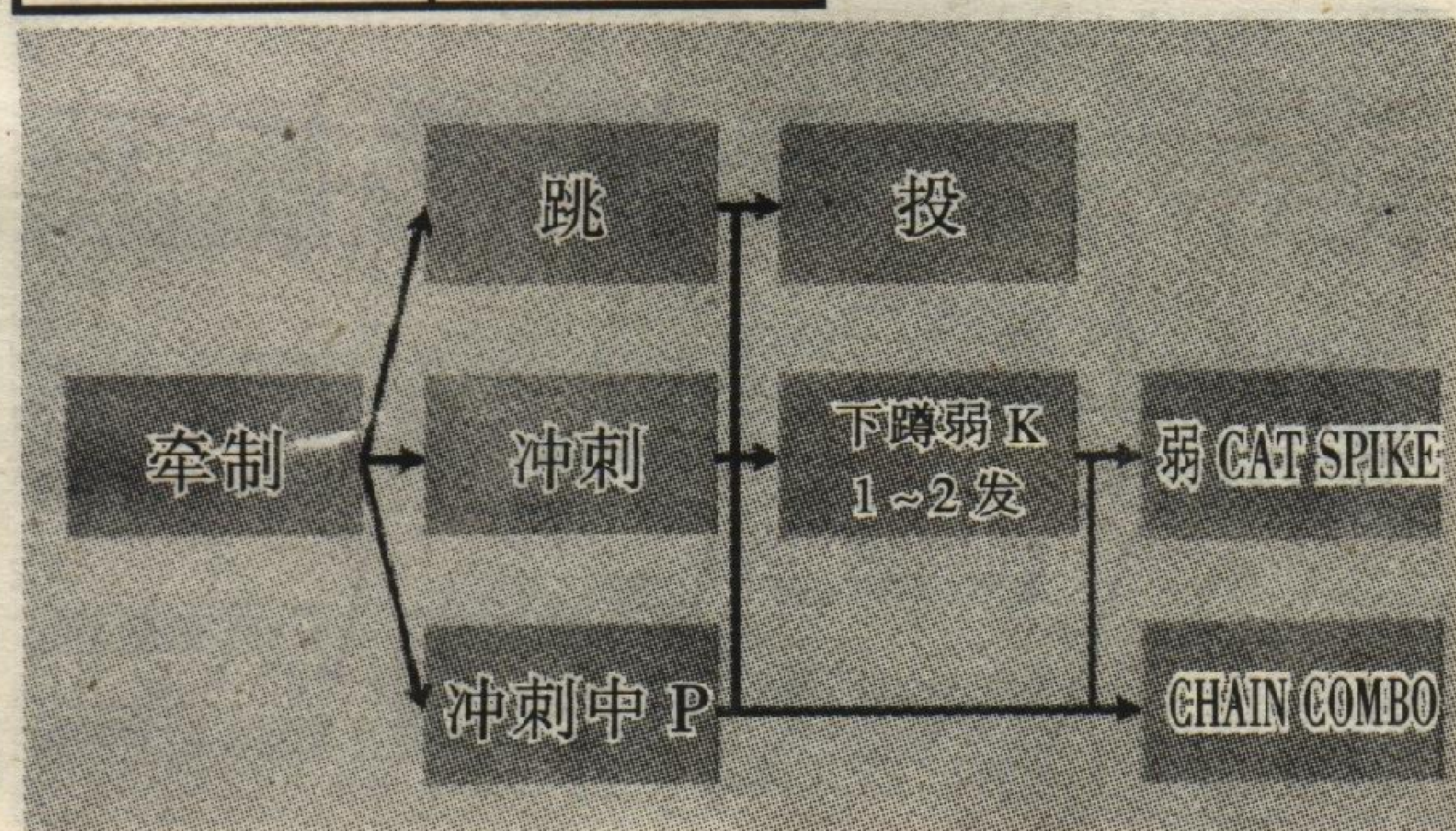
ANAKARIS



特殊操作	
HEAD RIDE	跳跃至站立的对手头上
CAT CLINCH	近敌时按 R 键
特殊技	
EX CHARGE	↓↓＋KK 同按着
WALL CLUTCH	在版边接后要素方向
DARD FORCE	
KITTY THE HEPER:CAT HELPER	同等强度的拳脚同按
GUARD CANCEL 技	
DELTA KICK	防御 K 中→↓↘＋K
必杀技	
DELTA KICK	→↓↘＋K
ROLLING BUCKLER	↓↘→＋P
CAT SPIKE	→↓↘＋P
HELL CAT	近敌时→↘↓↙←＋中 Kor 重 K
EX 必杀技	
DANCING FLASH	←↙↓↘→＋PP 同按
PLEASE HELP ME	←↙↓↘→＋KK 同按



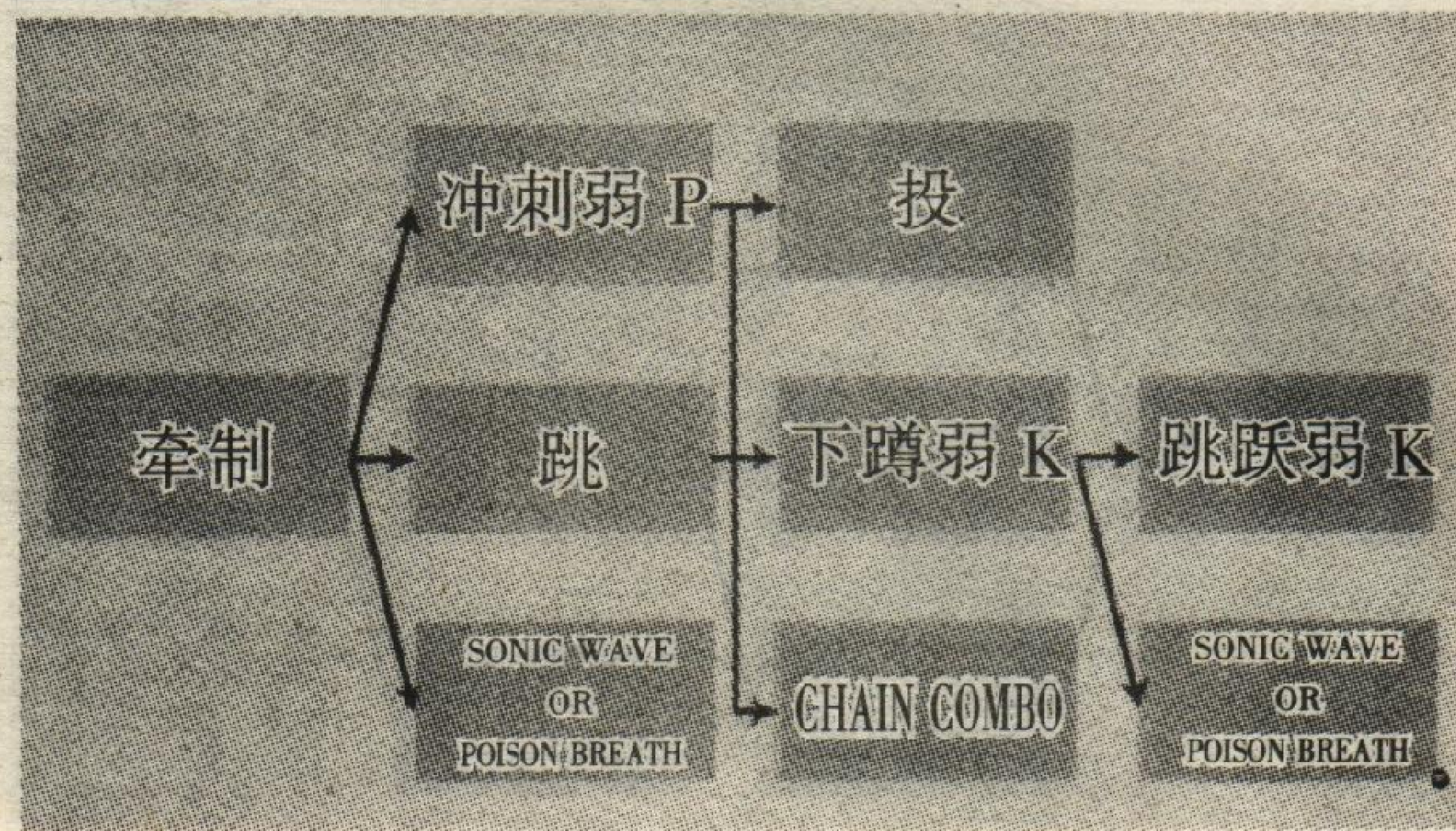
FELICIA



特殊技	
KILLER VORTEX	空中↓要素＋重 K
SPINNING KARENTO	前方 DASH 中按重 P
DARK FORCE	
OCEAN RAGE:WAVE SURFING	同等强度的拳脚同按
必杀技	
TRICK FISH	→↓↘＋K/后方 DASH 中按 K 键
SONIC WAVE	←储→＋P
POISON BREATH	←储→＋K
CRYSTAL LANCER	近敌时→↘↓↙←＋中 Por 重 P
GEM'S ANGER	近敌时→↘↓↙←＋中 Kor 重 K
EX 必杀技	
SEA RAGE	←↙↓↘→＋PP 同按
AQUA SPREAD	→↘↓＋PP 同按



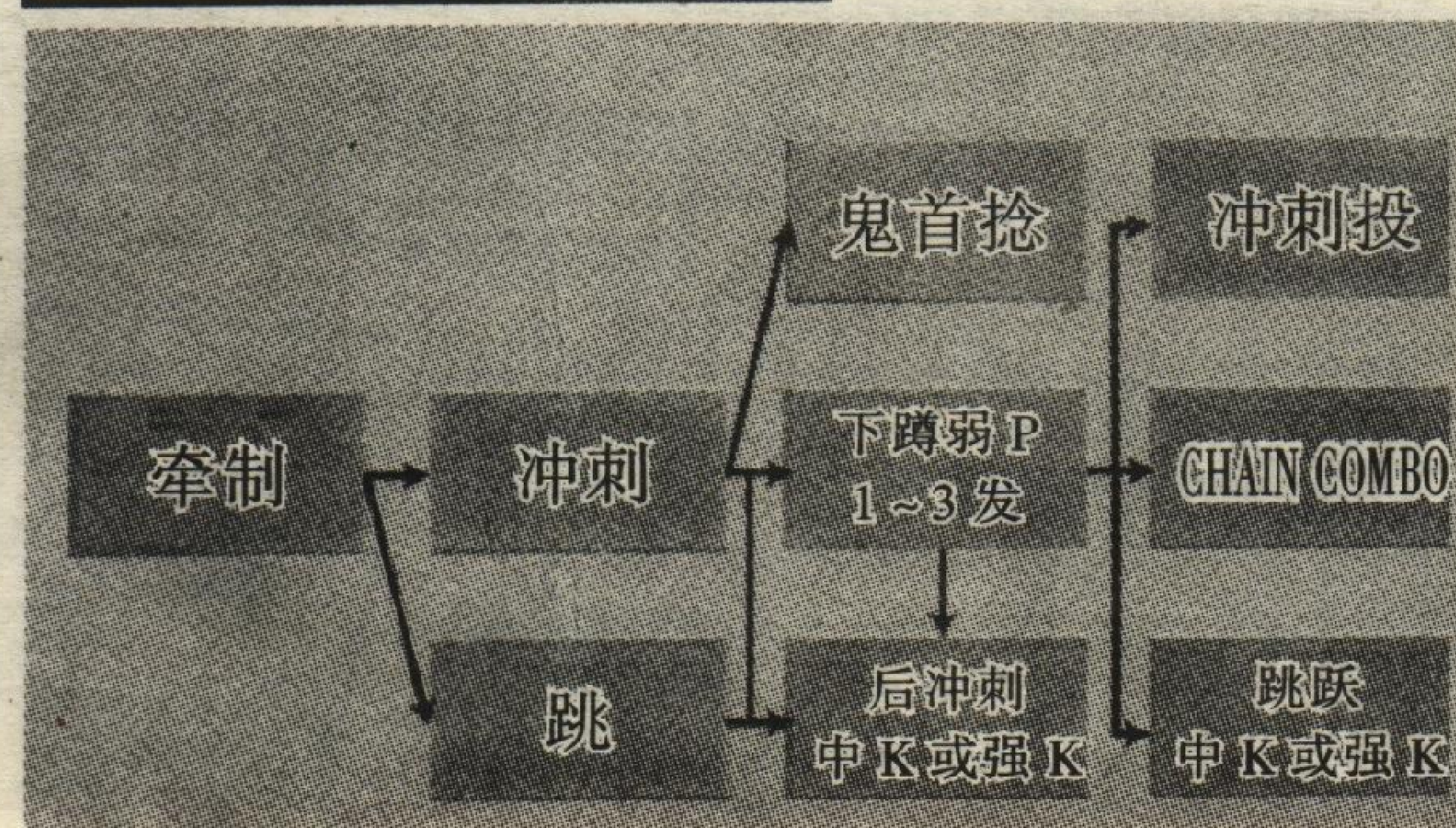
AULBATH



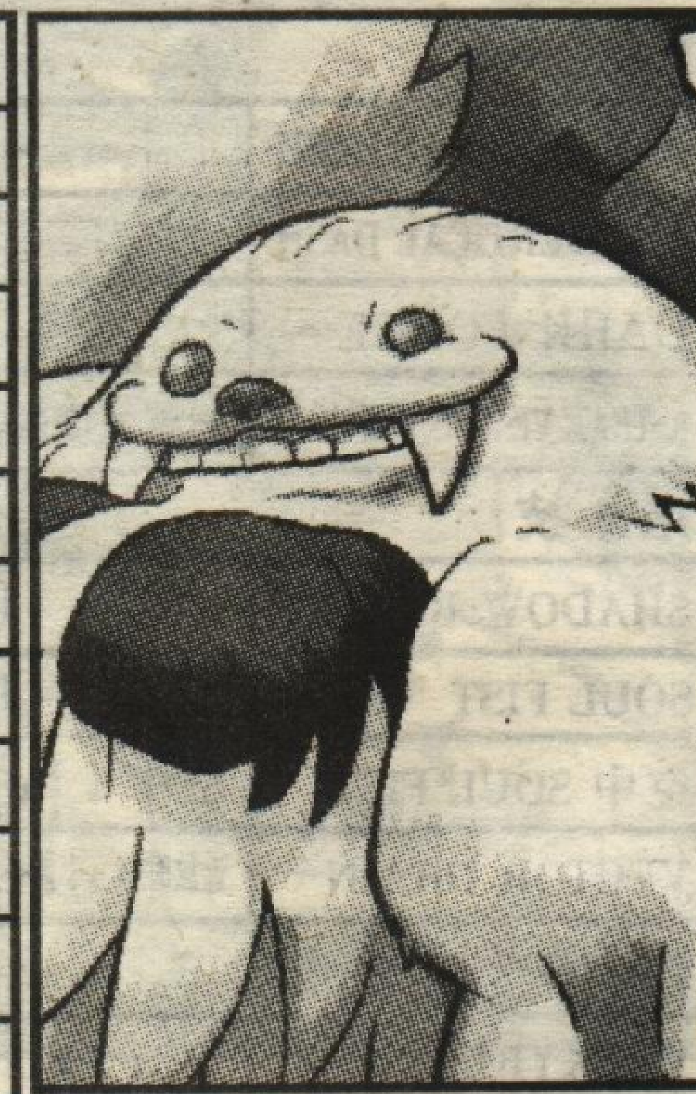
特殊操作	
切返	→＋P・P
DARK FORCE	
黄金帷子:强化铠	同等强度的拳脚同按
必杀技	
鬼炎斩	特定 REVERSAL 时→↓↘＋P
上段居合斩	←储→＋P
下段居合斩	←储→＋K
切舍御免	近敌时摇杆 360°＋P
络魂	←↙↓↘→＋P
空中络魂	空中←↙↓↘→＋P
魂寄	络魂击中时←＋P
十字疾风	络魂击中时↓↘→＋P
EX 必杀技	
旧首杀	对手 DOWN 或倒地时↓↓＋PP 同按
鬼首杀	→↘↓↙←＋PP 同按
阎魔石	←↙↓↘→＋KK 同按



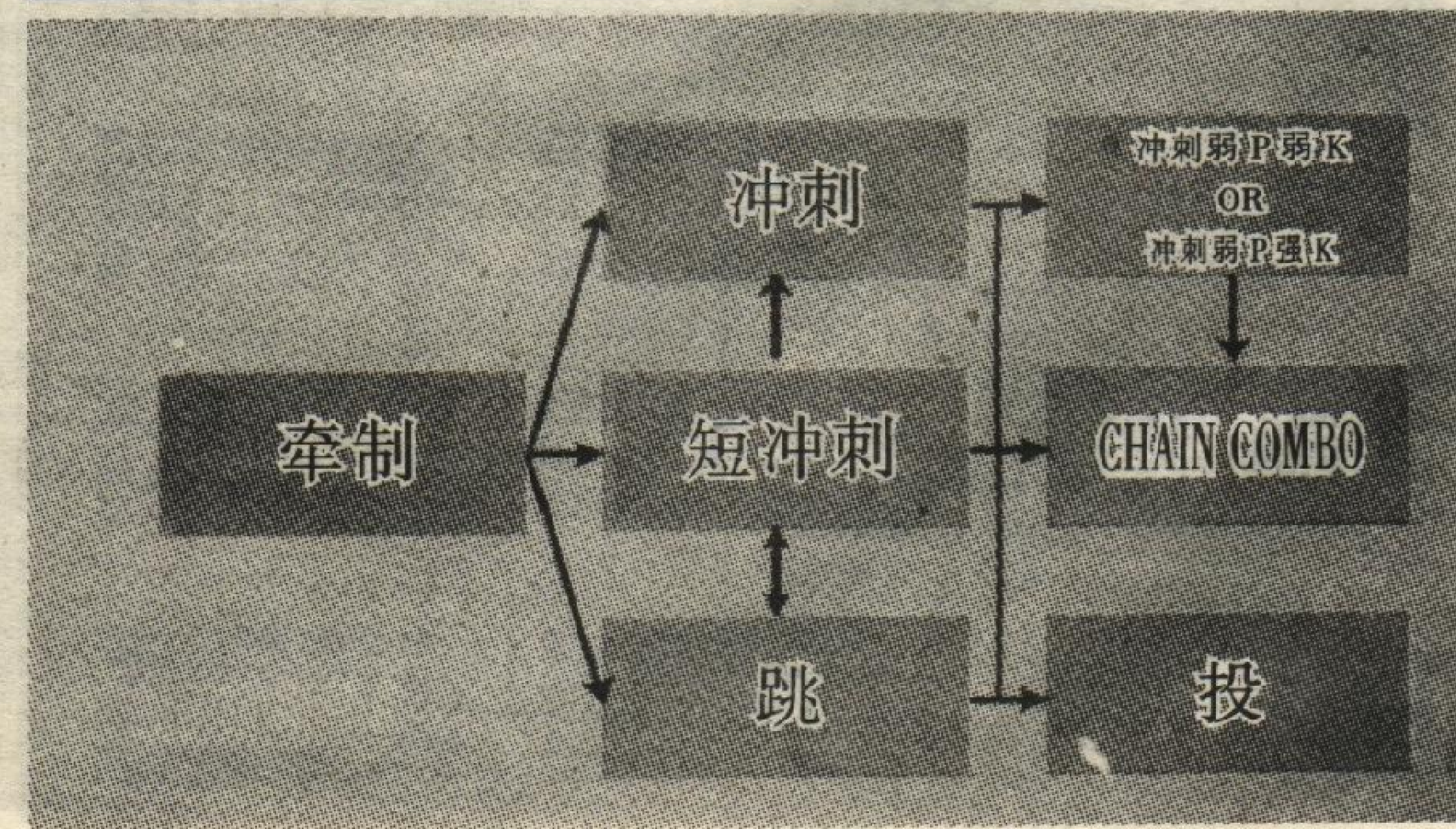
BISHAMON



DAEK FORCE	
BIG RESISTOR	轻 P＋轻 K 或中 P＋中 K
BIG RESISTOR VIS M. A. P. S	重 P＋重 K
必杀技	
BIG TYPHOON	→↓↘＋K
BIG BREATH	↓↘→＋P
BIG BLOW	→↓↘＋P(可按着储劲)
BIG TOWERS	↓↓＋P
BIG BLANCH	→↘↓↙←＋P
BIG SWING	控杆转一个圈＋K
EX 必杀技	
BIG TRAP	←↙↓↘→＋R 键
BIG FREEZER	←↙↓↘→＋PP 同按
BIG EISBAHN	←↙↓↘→＋KK 同按
BIG SLEDGE	摇杆 720°＋KK 同按



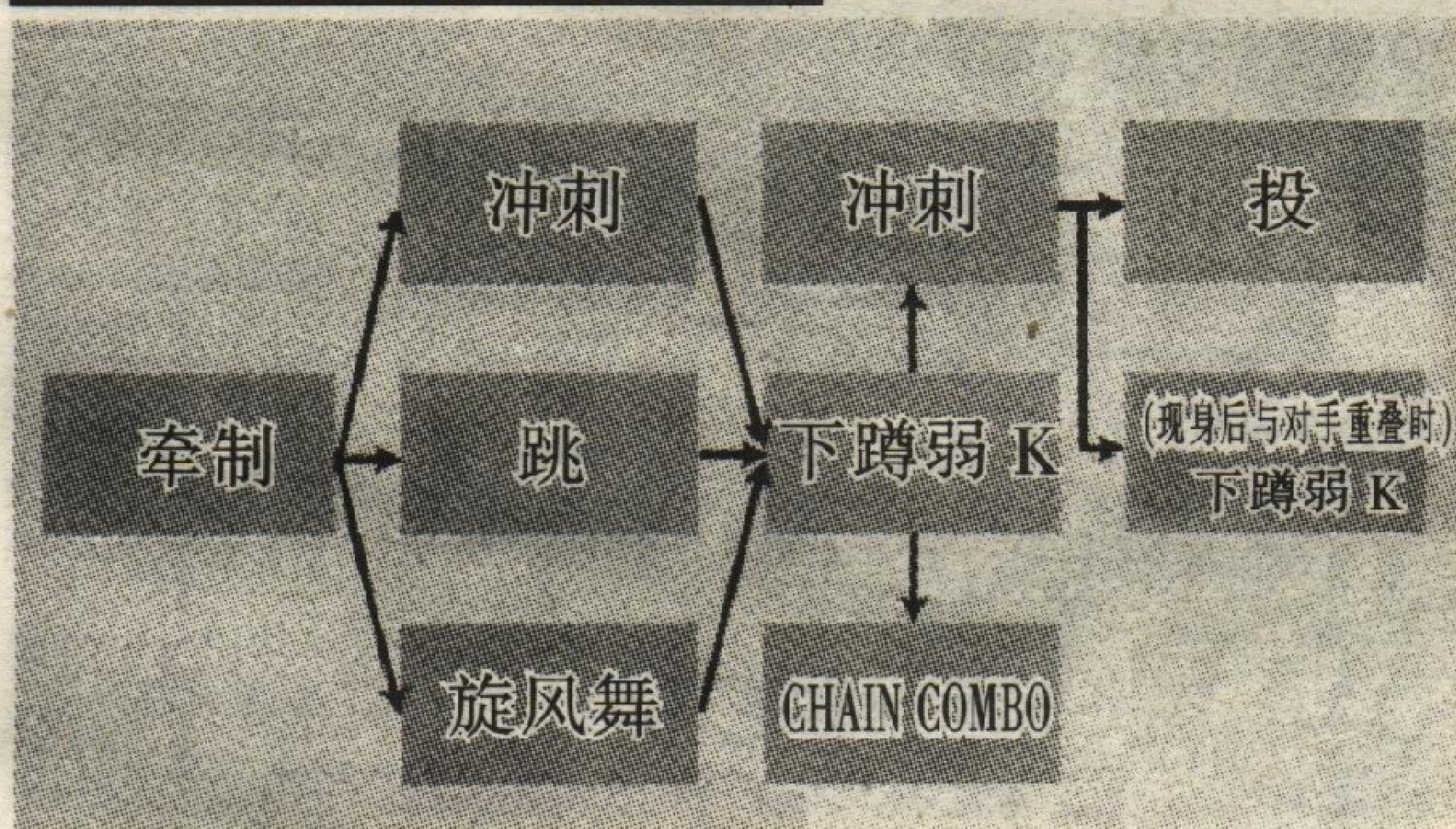
SASQUATCH



LEI-LEI

特殊操作	
空中前主 DASH	空中→→
空中前主 DASH	空中←←
DARK FORCE	
离猛魂;大暴走	同等强度的拳脚同按
特殊技	
乱钱	→+中P
坏怒牙	→+重P
必杀技	
旋风舞	→↓↘+P连打
暗器炮	↓↘→+P
返响器	↓↙←+P(能于空中使用)
放天击	近敌时→↘↓↙←+中Por重P
EX 必杀技	
天雷破	轻K、重K、中P、中P、↑
中华弹	←↙↓↘→+PP
地雷刀	←↙↓↘→+KK

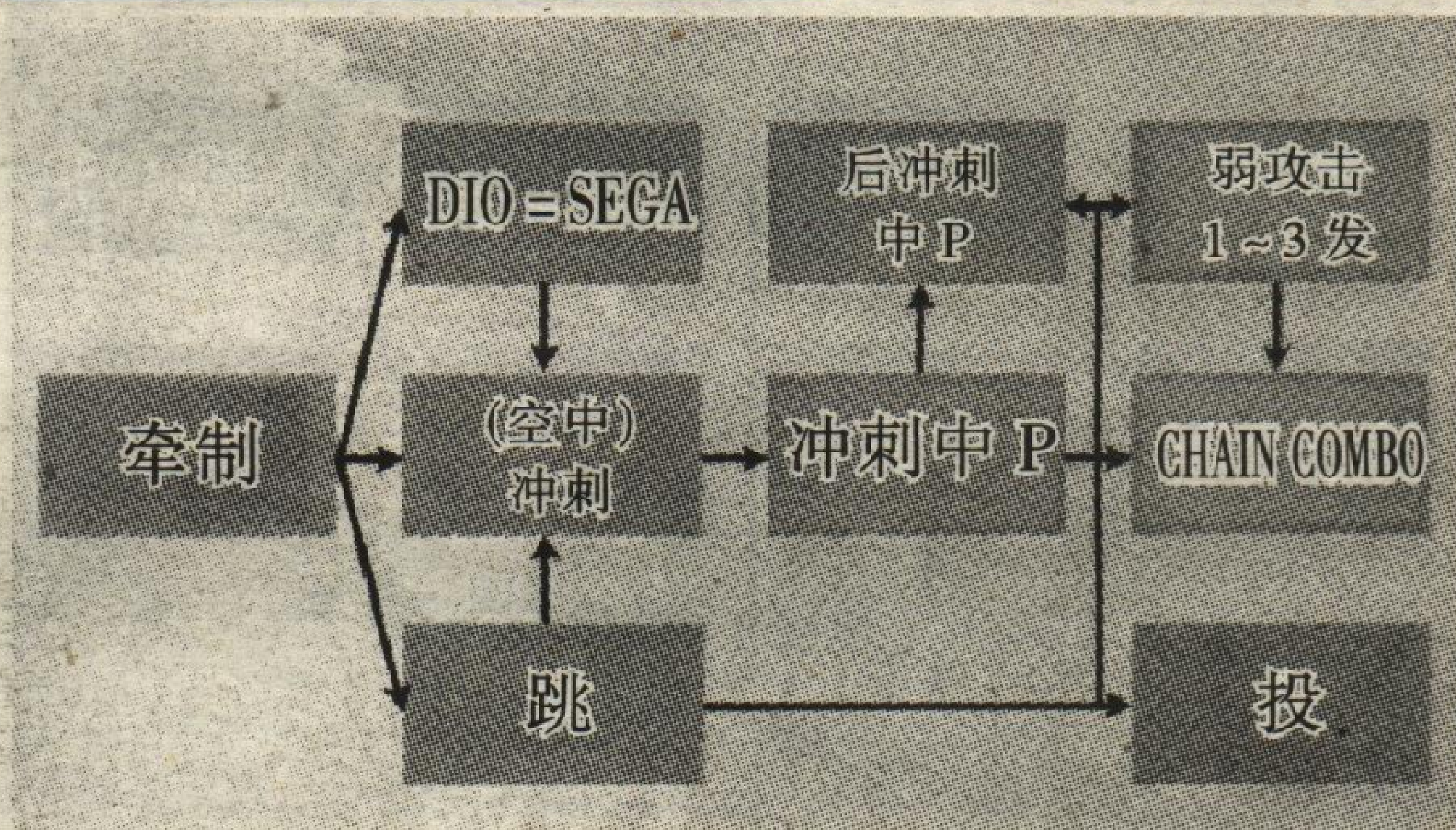




JEDAH·DOHMA

特殊技	
赦之突进	空中→→
DARK FORCE	
SANTOARIO:空中浮游	同等强度的拳脚同按
GUARD CANCEL 技	
SP-REGIO	防御中→↓↘+P
必杀技	
DIO SEGA	↓↘→+P
空中 DIO SEGA	空中↓↘→+P
NERO FATICA	↓↙←+P
SANGUE PASSARE	近敌时→↘↓↙←+中Kor重K
IRA SPINTA	空中→↘↓↙←+K
IRA PIANO	空中→↘↓↙←+K·P
EX 必杀技	
PROVA DI SERVO	←↙↓↘→+KK同按·K
FINALE ROSSO	↓↓+P同按

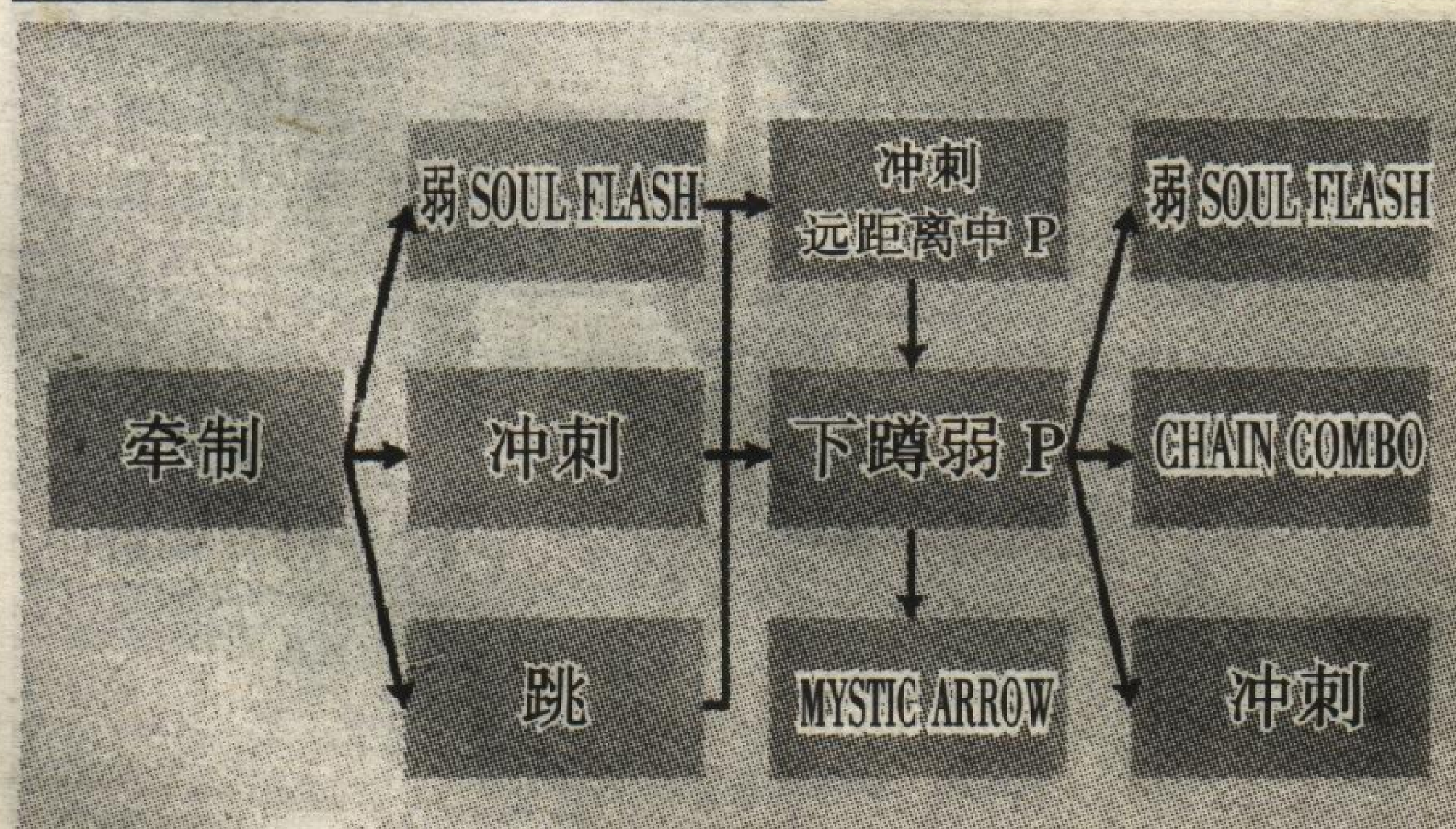




LILITH

特殊操作	
HIGH JUMP	↓↑
DARK FORCE	
MINDLESS DOLL:分身攻击	轻P+轻K或中P+中K
MINDLESS DOLL:分身攻击	重P+重K
必杀技	
SHINNING BLADE	→↓↘+P
SOUL FLASH	↓↘→+P
SOUL FLASH	空中↓↘→+P
MERRY TURN	↓↙←+K
MYSTIC ARROW	→↘↓↙←+P
EX 必杀技	
LUMMINOUS ILLUSION	轻P、轻P、→、轻K、重拳
SPLENDOR LOVE	→↓↘+KK同按
GLOOMY PUPPET SHOW	☆←↙↓↘→+KK同按

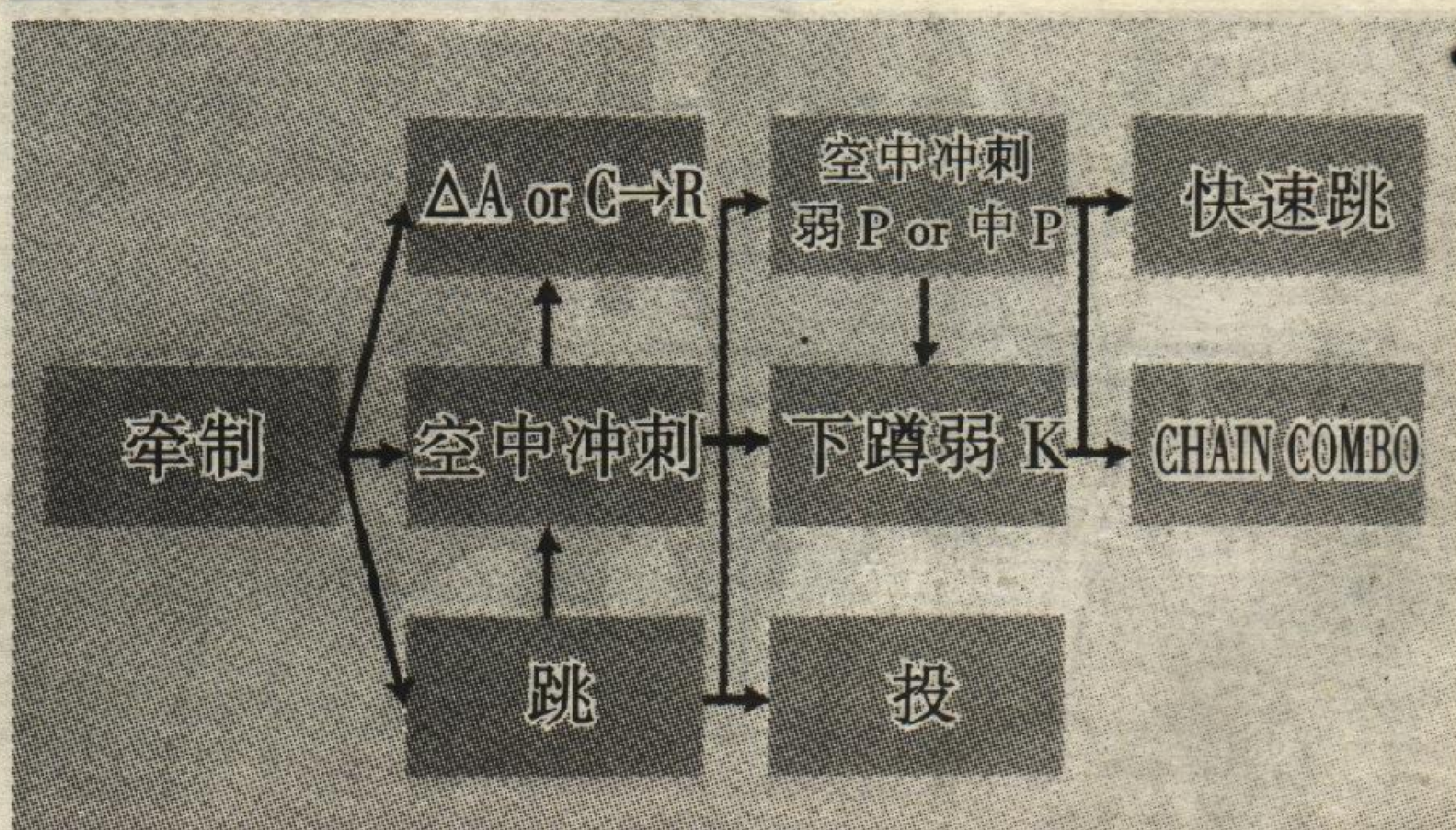




Q-BEE

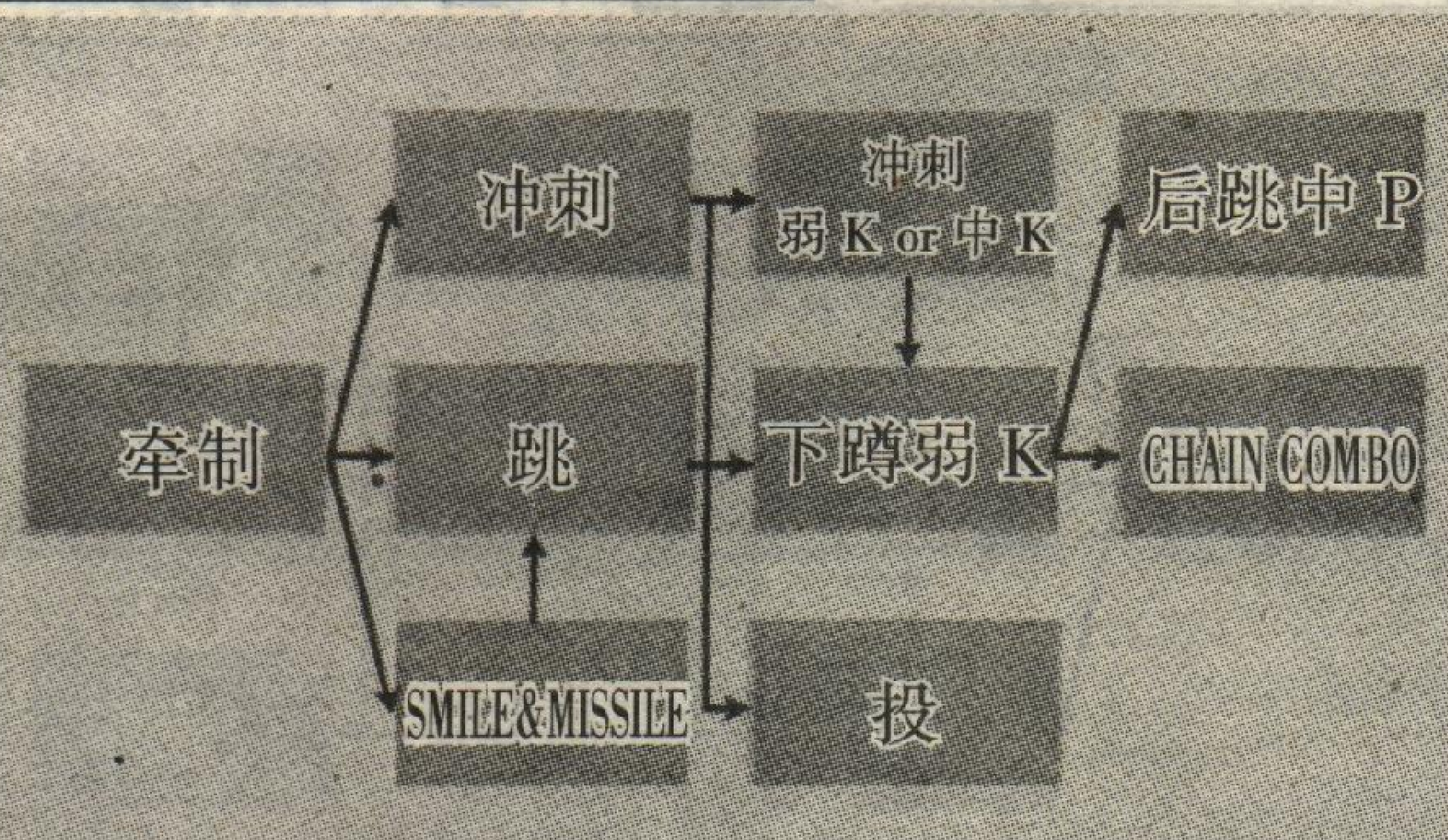
特殊操作	
浮游	跳跃中拉着上要素方向
空中前方 DASH	空中→→
DARK FORCE	
空中浮游	同等强度的拳脚同按
GUARD CANCEL 技	
R. M.	防御中→↓↘+K
必杀技	
S×P	K连打
C→R	←↙↓↘→+P
△A	↓↙←+K
O. M.	近敌时→↘↓↙←+中P or 重P
EX 必杀技	
QJ	→↓↘+PP同按
+B	←↙↓↘→+KK同按





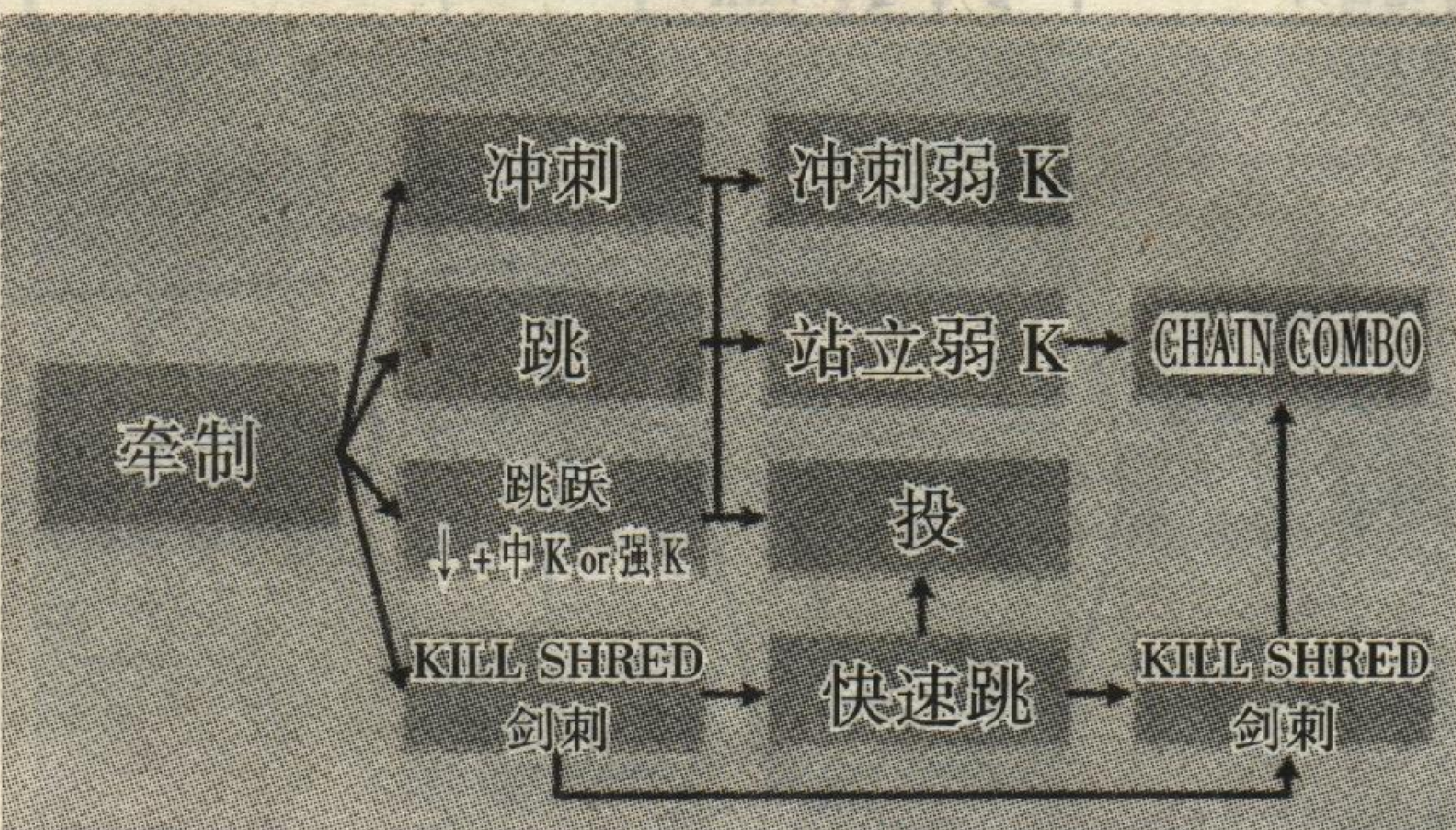
特殊操作	
二段跳跃	空中拉上要素方向
TELL ME WHY	↓+KKK 同按
特殊技	
TRICKY BASKET	←or→+中 P
SURPISE & MINE	←or→+中 P
MALICE & MINE	↘+重 K
STUMBLE & BLADE	DASH←要素 or→要素+P
DARK FORCE	
THE KILLING TIME;BAZOOKA 乱射	同等强度的拳脚同按
GUARD CANCEL 技	
JEALOUSY & FAKE	防御中→↓↘+K
必杀技	
上段 SMILE & MISSILE	←储→+P
下段 SMILE & MISSILE	←储→+K
HAPPY & MISSILE	↓储↑+P
CHEER & FIRE	→↓↘+P
SHYNESS & STRIKE	↓↙←+P(可按着储劲)
SENTIMENTAL TYPHOON	近敌时→↘↓↙←+中 Por 重 P
EX 必杀技	
COOL HUNTING	←↙↓↘→+PP 同按
BEAUTIFUL MEMORY	←↙↓↘→+KK 同按
APPLE FOR YOU	→↘↓↙←+KK 同按





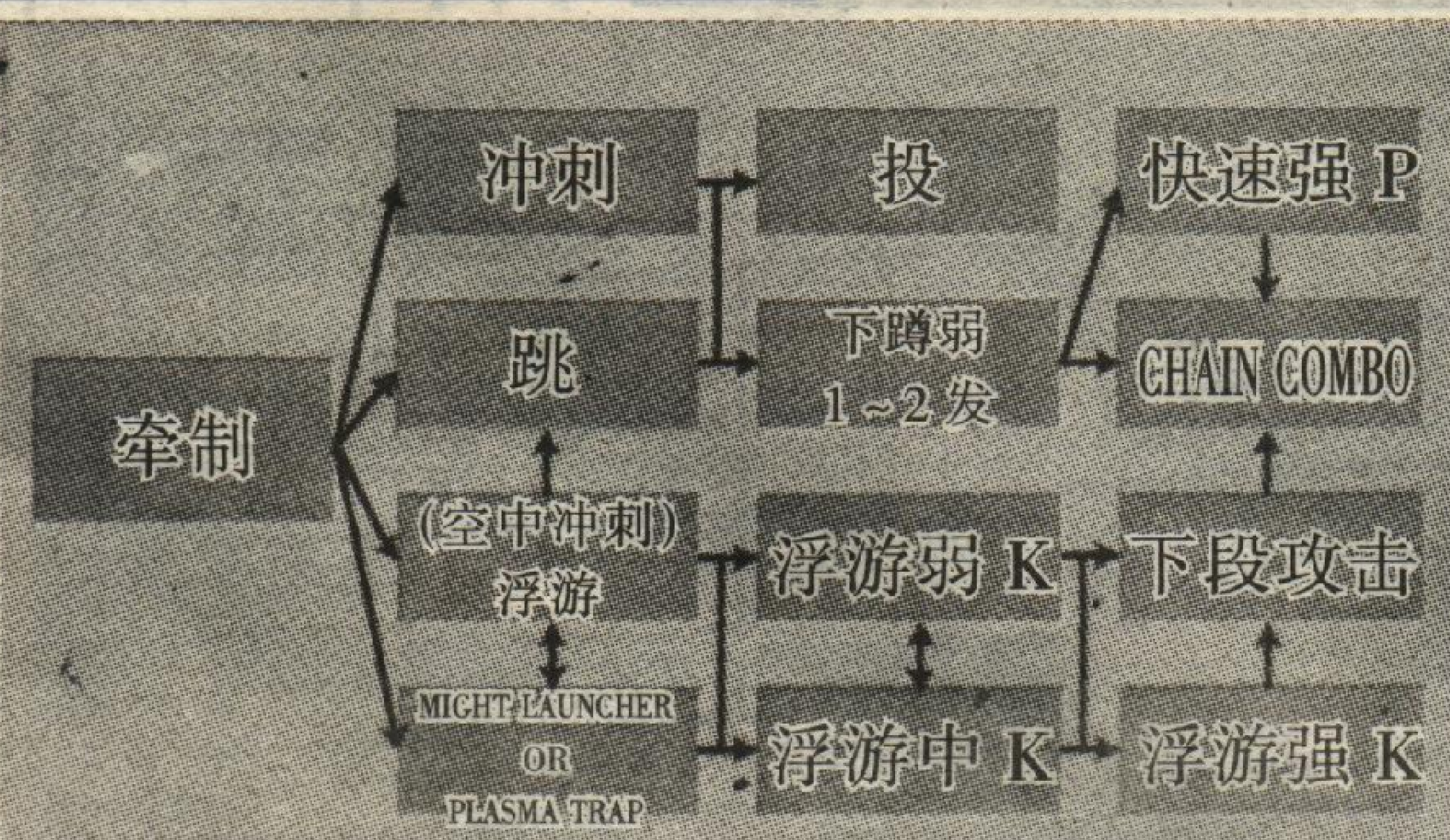
特殊技	
第一之降临	跳跃中↓要素+轻 K
第二之降临	跳跃中↓要素+中 K
第一三降临	跳跃中↓要素+重 K
压足	→+重 K
DARK FORCE	
SUREI SHRED;SUPER KILL SHRED	同等强度的拳脚同按
必杀技	
KILL SHRED(放刀)	↓↙←+K
KILL SHRED(回刀)	↓↙←+K
KILL SHRED(落雷于刀刺上的位置)	↓↙←+P
BLIZZARD	←↙↓↘→+P
SWORD	→↓↘+P(GUARD CANCEL 技)
IFRIT SWORD	←↓↙+P 连打
SWORD GRAPPLE	近敌时→↘↓↙←+中 Por 重 P
EX 必杀技	
PRESS OF DEATH	←↙↓↘→+K
CHARGE IMMORTAL	中 P、轻 P、←、轻 K、中 K





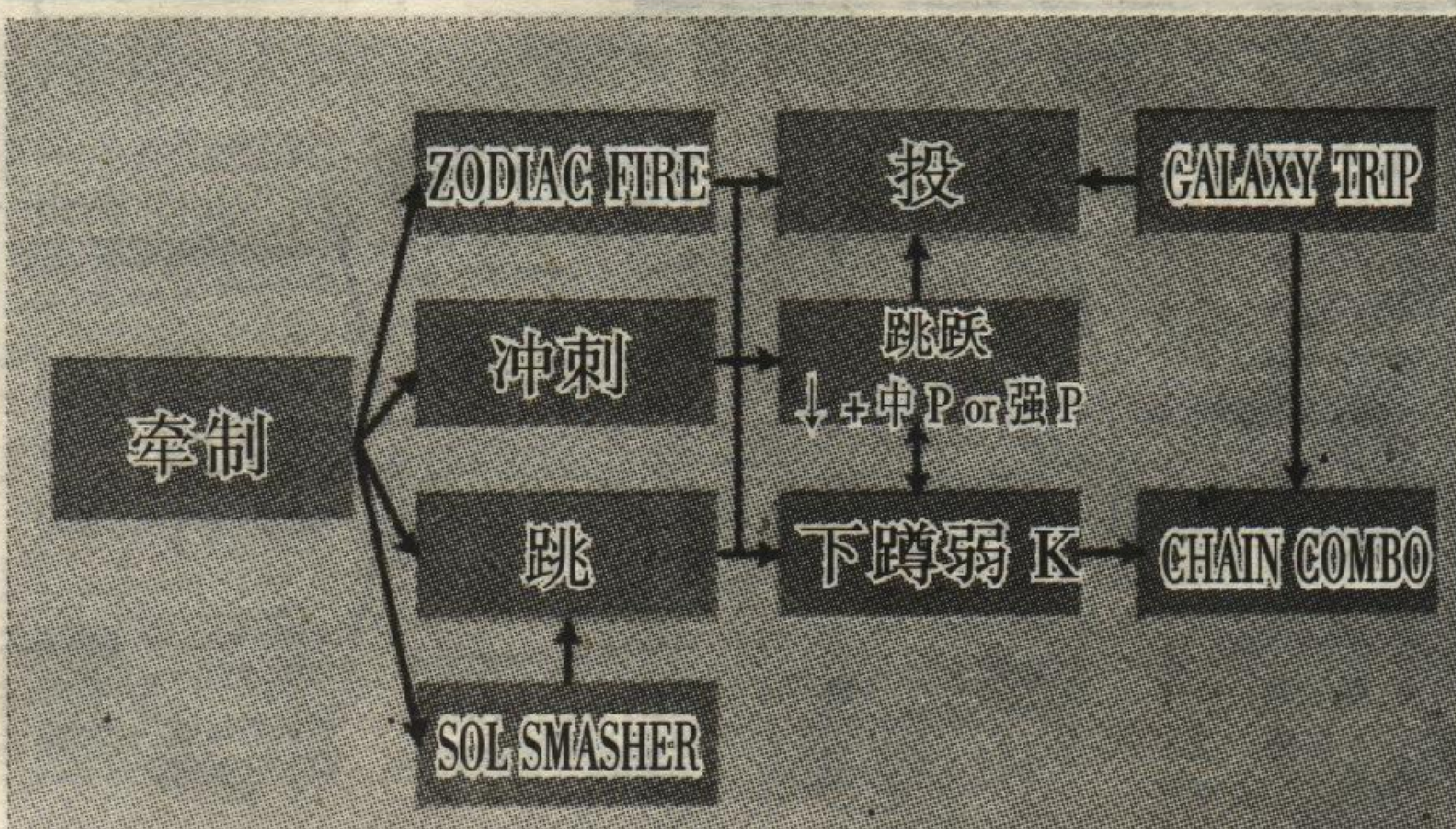
特殊操作	
空中 DASH	空中→→or←←
空中浮游	跳跃中拉着上要素方向
DARK FORCE	
RAY OF DOOM;OPTION BEAM	同等强度的拳脚同按
GUARD CANCEL 技	
REFLECT WALL	防御中→↓↘+P
必杀技	
上段 PLASMA BEAM	↓↘→+P
下段 PLASMA BEAM	↓↘→+K
MIGHT LAUNCHER	↓↙←+P(能于空中使用)
GENOCIDE VULCANE	←↓↙+P
PLASMA TRAP	空中↓↙←+K
CIRCULT SCRAPPER	近敌时→↘↓↙←+中 Por 重 P
EX 必杀技	
FINAL GUARDIANβ	→↓↘+KK 同按
ERASING SPHERE	←↓↙+KK 同按





DARK FORCE	
SHINNING GEMINI	分身攻击同等强度的拳脚同按
必杀技	
SOL SMASHER	↓↘→+P
空中 SOL SMASHER	空中↓↘→+P
ZODIAC FIRE	→↓↘+P(GUARD CANCEL 技)
ORBITER BLAZE	空中↓↙←+K
GALAXY TRIP	←↓↙+PorK(能于空中使用)
PLANET BURNING	近敌时→↘↓↙←+中 Por 重 P
EX 必杀技	
COSMODISRUPTION	←↙↓↘→+PPorKK 同按
PILE HELL	→↓↘+KK 同按(能于空中使用)





ブリガンダイン BRIGANDINE 幻想大陸戦記

机种:PS	类型:SLG
厂商:E3 STUFF	媒体:CD-ROM

责编/PAUL

大陆的历史

在很久很久以前，这片大陆被古老神"混沌之蛇"アウロボロス所控制，世界处在一片混乱之中。这时，24个ルーン神出现了，他们为了在世上建立秩序同古老神进行了一场惨烈的战争。虽然在最后ルーン神成功的封印了古老神，但他们的肉体也因超出极限而无法存在了。为了防止古老神的复活，ルーン众神把自己的力量给了人类。继承了ルーン神能力的人就是ルーン的骑士，现在大陆骑士的祖先。

基础知识篇

在这款游戏中，可以帮你统一大陆的角色有两种，一种是骑士，另一种就是召唤兽。召唤兽相对更强大些，如果要召唤，那么法力(マナ)是必不可少的，法力的获得方法是靠城市的收入。当然，召唤必须由骑士来进行，而且每个骑士可带的召唤兽数量都有限，所以增加骑士数也就成了这款游戏的关键。整个大陆上骑士的总数是一定的，所以在游戏的初期可以只培养少数几个精锐的部队。战斗是成长的唯一途径，可是有的骑士和召唤兽在开始时很弱，不是敌人的对手，但很有发展潜力，这就需要一些原本就很强但没什么培养价值的老前辈们来帮助了。

游戏初期可使用的五个国家一览

西アルメキア

城市数:5　骑士数:12
边境城市:2　法力收入:1342

骑士中自身战斗力最高的是メレアガニト，可以多加利用。除他之外，如果考虑统魔力的话，ゲライニト、コール、アデリシア、グラウゼ"等4人也是很优秀的人才。使用这个国家时临近的敌国有两个，向北打不需费太大力气，所以还是把骑士集中在东部吧。



ノルガルド

城市数:7　骑士数:13
边境城市:4　法力收入:1748

虽然是个北方大国，城多骑士也很多，但要防守的边境城市也多。一般来说守一座城要3位骑士，4个边境城市如果都想守住的话就只剩下1个可自由调度的人了。本国的骑士大都为统魔力较高但成长力不高的那一类，所以要多吸收人才。

カーレオン

城市数:5　骑士数:8
边境城市:1　法力收入:1293

无论是统魔力还是自身战斗力，所有骑士中最强的都是国王カイ，所以用他来守城可说是万无一失。这样的话，其他的骑士就可以放开手脚向外扩张了，当然打仗时可别忘了带拥有强力回复魔法的パアルテ。这个国家初期的骑士太少，要多去寻找才行。

イスカリオ

城市数:6　骑士数:12
边境城市:2　法力收入:1526

这个国家在初期是比较好用的，因为选择骑士时可以不考虑他们的成长力，谁的级别高就用谁即可，他们的统魔力和战斗力都很高，比如说国王ドリスト和手下将领イリア、アルスター、バイデマギス都是很优秀的战士。キャムデン的成长力低，但也可利用。

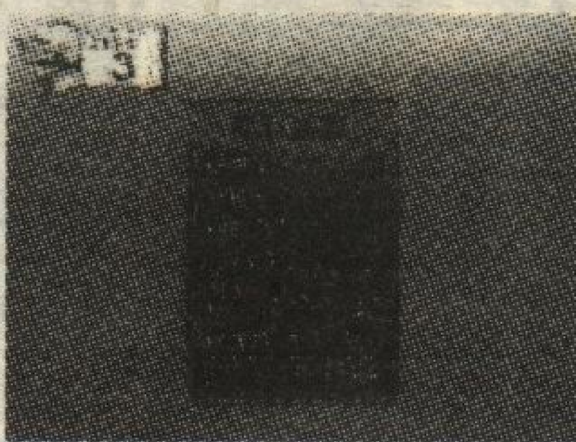
レオニア

城市数:6　骑士数:11
边境城市:2　法力收入:1475

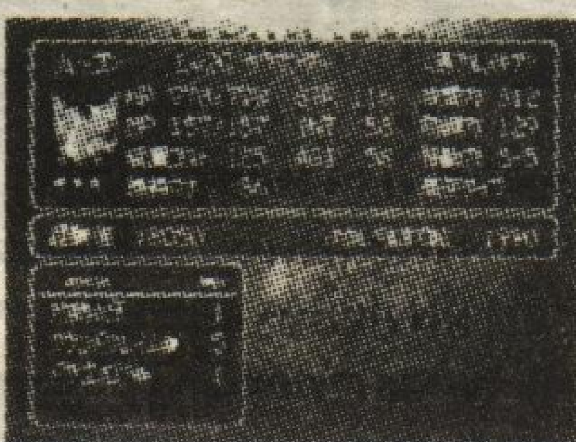
国王的统魔力很高，还拥有多种法术，可惜级别偏低，成长力也不高，所以不能算很好用的角色。他手下的骑士更是一塌糊涂，唯一可靠的人是パテルヌス，イスファス、シャーリン、アスミット也还将就可用。这个国家是高手级玩家的理想选择。

法力(マナ)

召唤怪兽时必须消耗法力，维持召唤兽的生存也需要法力，可见其重要性。法力的来源是靠每个月的法力收入，每座城都有它的收入值，所有城加在一起就是法力的总收入，所以城越多，法力收入也就越多，你就可以召唤更多更强的怪兽。因为每个城可召唤的怪兽种类不尽相同，所以要想召唤多种怪兽就必须多占城。

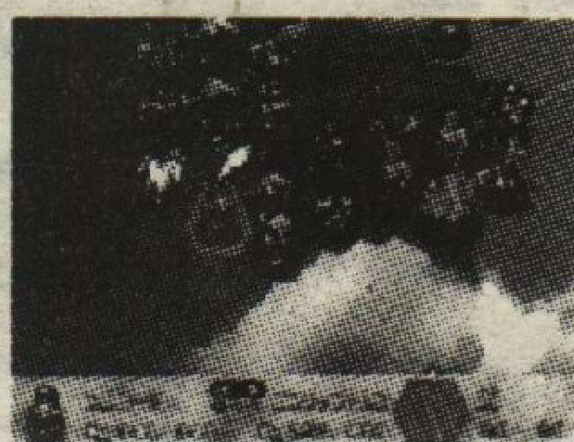


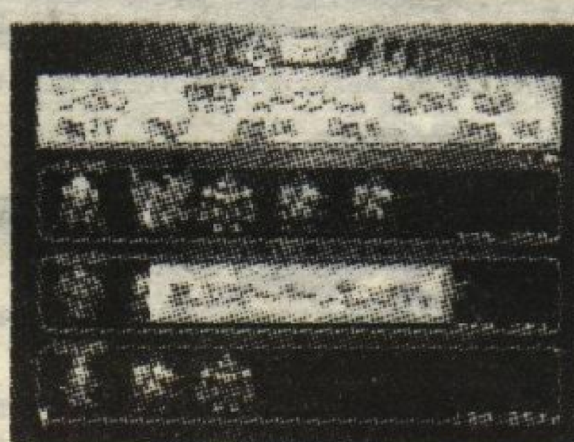




统魔力

统魔力可以说是评价一个骑士优劣的关键数值。每只召唤兽都需要骑士的一定的统魔力，统魔力高的骑士就可以带较多、较强的召唤兽，作战时会占很大便宜。所以在雇佣骑士时一定要找统魔力高的。顺便说一下“统魔范围”，这很象《梦模》系列中的结界，在其中的召唤兽可完全发挥其能力，如果走出统魔范围实力将变弱。

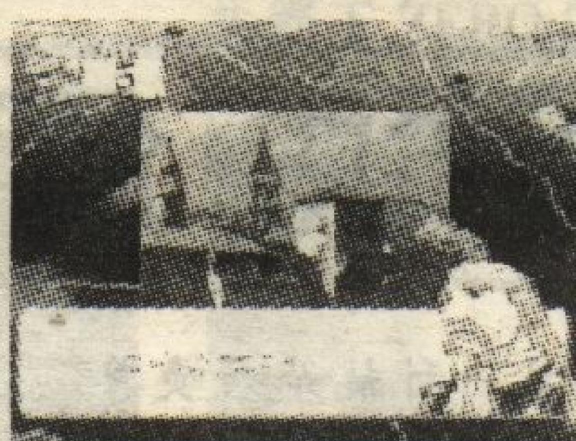


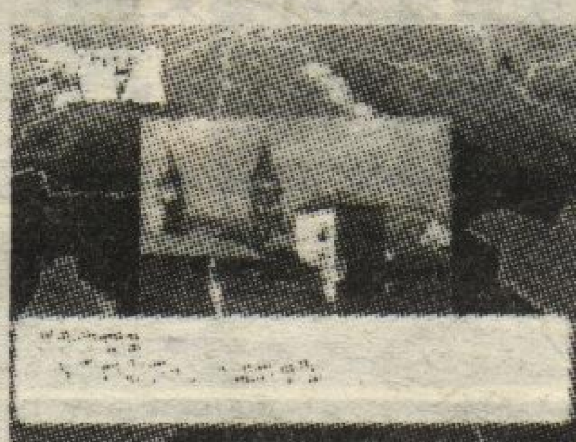


骑士

骑士是召唤兽的统领，如果没有的话什么都不能做。因为在游戏初期设定的骑士很少，所以要多用修行（クエスト）去探出新的骑士。

骑士的能力可以随级别而提升，也可在修行中上长。一般来说，刚加入的骑士都不太强，但达到一定级别时可以转职。转职后的骑士可以得到新技，成长率也会提升，所以级别一到马上转职别犹豫。

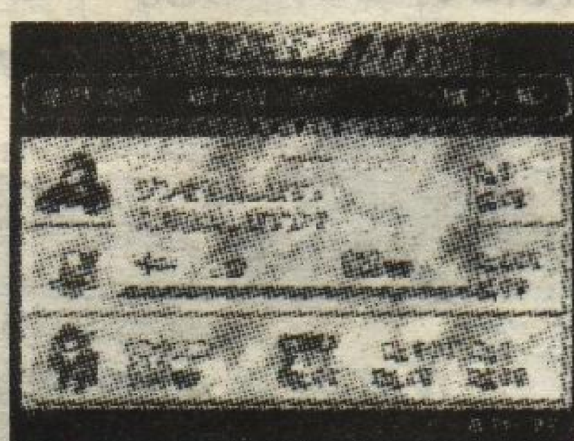


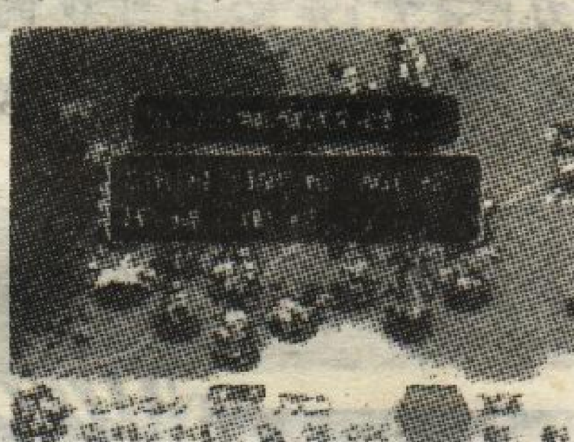


召唤兽

召唤兽与骑士不同，当它们被打败后就会死亡，而不是“撤退”，但它却可以被不断的召唤，所以除了打算专门培养的之外，其他的就随便使用吧。

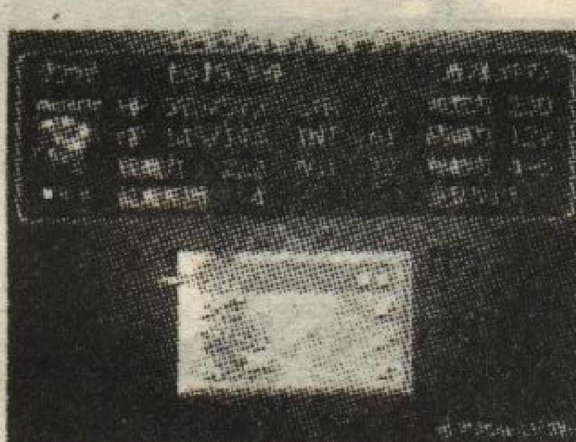
由于ドラゴン和マンイーター系拥有强力的特技，所以在使用时可以优先考虑。召唤兽是可以进化的，由于每种召唤兽的进化次数都不尽相同，所以有的开始看是很弱小的怪兽进化到最终形态反而最强。





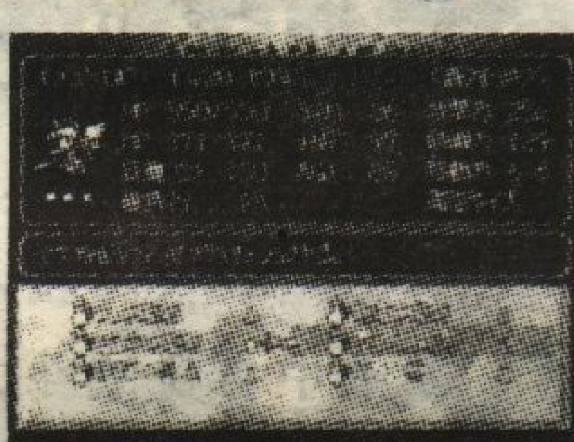
转职条件

在说转职条件前先说说转职的两种方式：同级职业的转换和高级职业的转换。两种转职的条件是不同的，同级转职在任何时候都可进行，但所转成的职业系别必须是你的骑士中拥有的，虽说不论级别高低都可转职，但转职后长5级再转别的职业可以把前一种职业的特技和法术保留下来，推荐使用这种方法。高级转职是骑士级别到达固定级别时才可进行的。



进化条件

与骑士不同，召唤兽不能进行同级转职，只可以向高级职业进化。条件很简单，即召唤兽每长10级就可以进行一次进化，当然若进化到最终形态后就不能再进化了。与骑士相同的是怪兽的最高级别也是30级。召唤兽最多可以进化3次，没有一次进化都没有的。一般来说，进化次数越多的最终形态也就越强，第三次进化通常是需要用道具的。



各国骑士推荐

因为骑士的统魔成长力是不会改变的，所以下面介绍每个国家4名统魔成长较高的骑士，要优先培养。

※级别高的骑士未在推荐之列

イスカリオ

姓名	LV	统魔力	成长
ユーラ	1	172	S
アルスター	12	228	B
ギヤロ	9	197	B
ティース	2	145	B

ノルガルド

姓名	LV	统魔力	成长
ノイエ	2	201	A
イヴァイン	13	231	B
エライネ	1	142	B
ブランガーネ	10	257	B

西アルメキア

姓名	LV	统魔力	成长
アルサス	1	147	S
ランス	1	220	A
リゲル	2	157	A
アデリシア	11	230	B

カーレオン

姓名	LV	统魔力	成长
ミリア	5	194	A
メリオット	3	221	A
エルオード	9	208	B
フイロ	12	224	B

レオニア

姓名	LV	统魔力	成长
キルーフ	3	203	S
アスミット	13	214	B
バーリン	1	187	B
フイロ	10	193	B

防御力高的召唤兽

ドラゴン

它拥有很强大的攻击力，它的特技ブレス也极好用。

ゴーレム

防御力超高，可惜智力太低，所以魔防低，命中率也不高。

可远攻击的召唤兽

エンジエル

拥有回复魔法和远距攻击魔法的优秀种族，但需要的统魔力太高。

ケンタウロス

敌人HP低时用它来补一下是不错的，它并不太强。

有强力特技的召唤兽

ピクシー

召唤时不需太多魔力，但转职到フェアリー时就会发现它很强。

ユニコーン

召唤时所需魔力不高，还会回复魔法，战斗初期的必备品。

マンドレイク

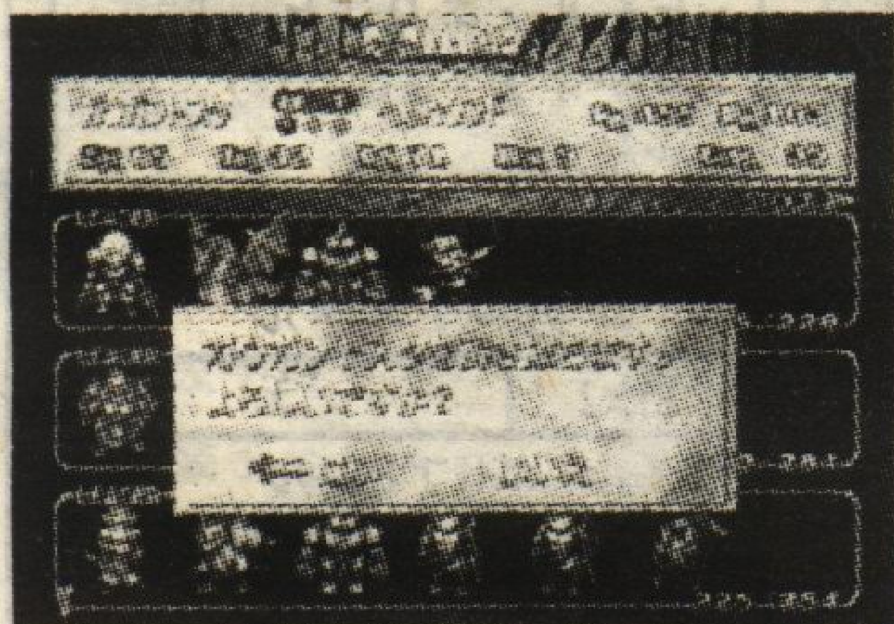
所需统魔力很低，拥有将敌人麻痹的能力，但成功率不高。

准备工作篇

在游戏开始后，首先要查明本国和临国的状况，知己知彼方可百战不殆嘛！最主要的是了解边境城市上有无敌人的部队在虎视眈眈、自己有多少骑士可以马上投入战斗。一般国家中，自身强大、统魔力高的优秀骑士与边境城市是成比例的，如果这个国家的优秀骑士多而边境城市很少，那么就比较容易玩了。这些事做完后，就可根据成长力决定要培养的骑士，然后对其部队进行改编了。

调查己方战力

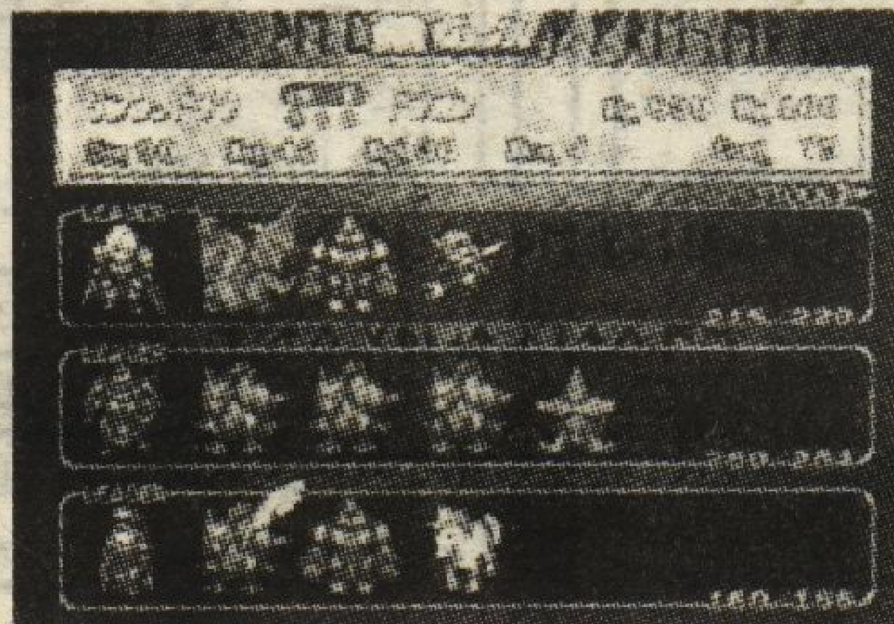
游戏开始时各骑士的队伍都很乱，召唤兽配置很不合理，如果就这样去打只怕是没有胜算的。所以可以先对部队进行调整，将没有用的召唤兽剔除掉，这样可以节省用来维持这些召唤兽生存的法力。



◀可将较弱的部队剔除，但要注意保持部队数。

部队的再编成

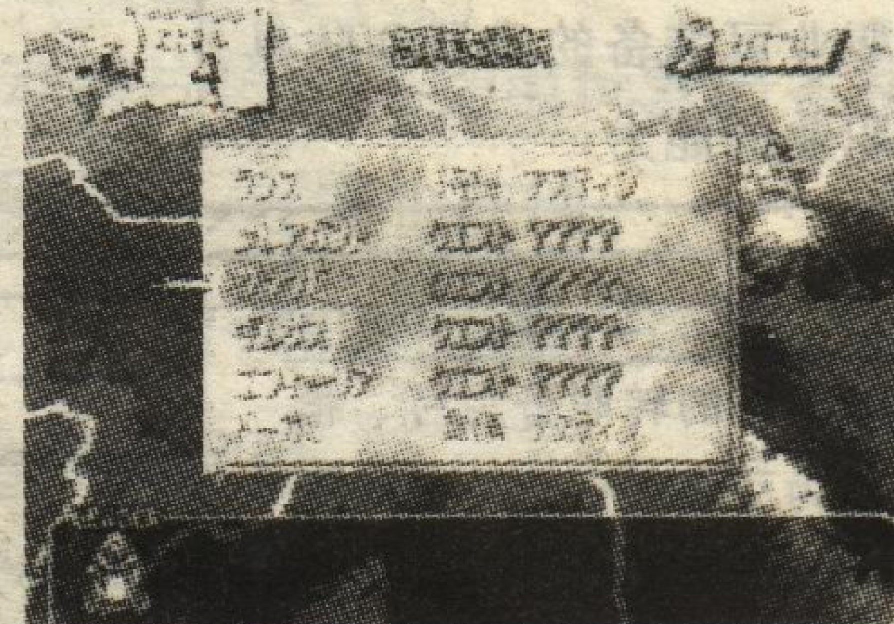
经过上一步的清理工作，队伍中的垃圾被清除掉了，但部队也因此变得更加零乱，所以必须进行再编成。方法就是通过召唤和转移怪兽，使每个边境城市拥有最少两支较强的部队。



◀最少要有两支较强的部队，另一支靠数量吧！

其他

因为战场上只允许每方出现三只部队，所以在每个边境城市留下三个较强的骑士即可，其余的人就可以去进行修行了。因为"修行"可以说是这个游戏完成情节的主要手段，所以要尽可能多派人去。

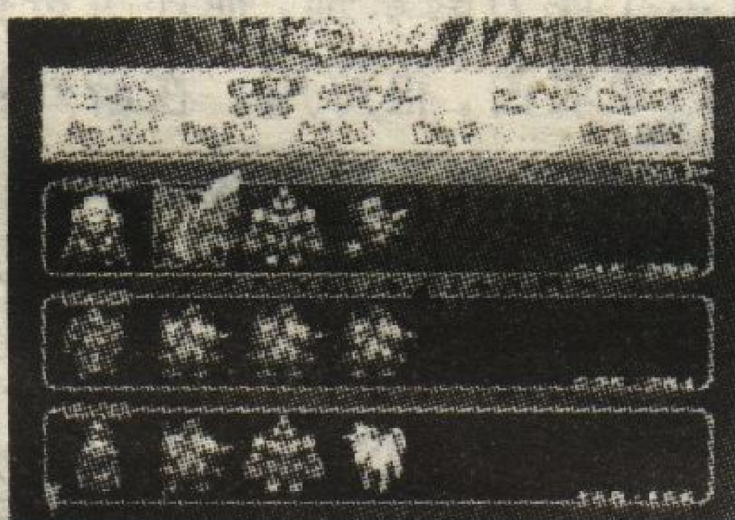


◀修行得来的武器和防具千万不要忘记装备好！

实战知识篇

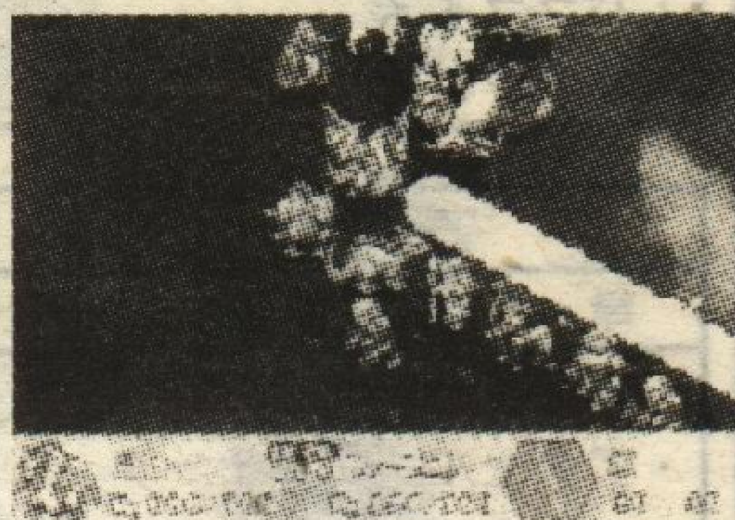
强力部队的编成

由高级职业的骑士和召唤兽组成的部队拥有强大的攻击力，但发展余地不大。由初级职业的角色组成的部队虽有较高的潜在力，但却容易吃败仗，所以怎样编成部队就成了重要问题。



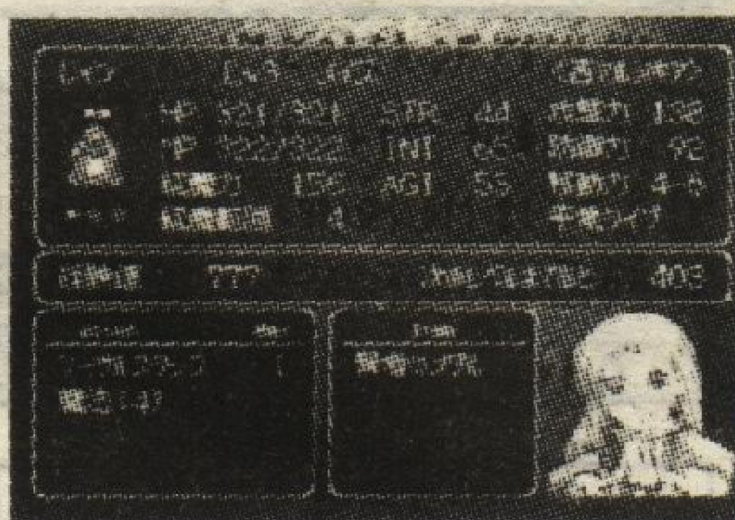
强力部队的编成

在战斗中第一步是相互接近，可以趁此机会部好阵形，等待敌人进入埋伏。要作到这一点，首先要注意战场地形，合理利用地形效果摆出一个在一回合中尽量多的人都可进行攻击的阵形。



骑士的编成

由于骑士的职业系别很多，他们各项能力之间相差很大，所以很难培养出一个各方面都强的骑士来。因此选择培养对象时只需考虑成长力即可。派两个骑士带队在前重伤敌方，再派要培养的骑士上去捡便宜，这样可以很快将要培养的骑士炼起来。



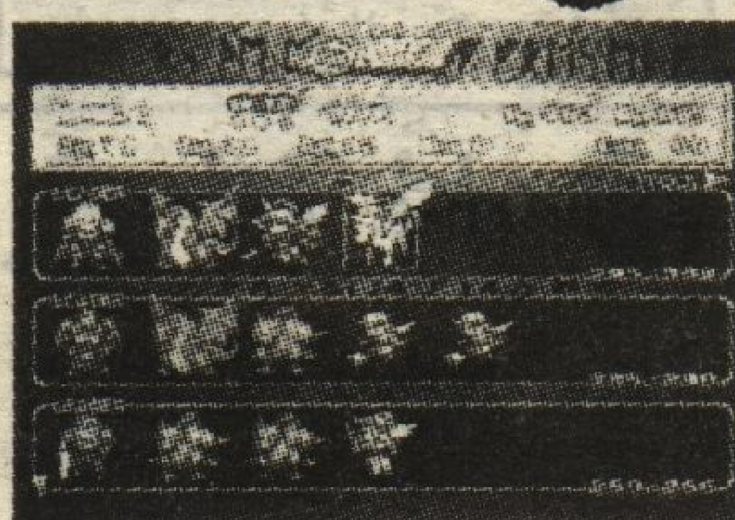
集中攻击骑士

如果骑士被击倒，那么他所统领的这一队人马就会全军覆没，所以在敌方阵容极盛时可以用集中攻击骑士的方法取得战斗的胜利。但要注意这个方法也是敌方的攻击策略，所以千万别只顾进攻，忘了对己方骑士的保护，否则将遗恨战场。



召唤兽的编成

召唤兽都有各自不同的特性，有的攻击力和防御力都很高，有的善于远距离攻击，还有些可以使用魔法或特技。在编成时要注意利用它们的特点。比如说可以把攻击、防御都很出色的龙族（ドラゴン）放在部队的前方，后面跟着善于远攻击的弓箭部队，再辅以少数会HP回复魔法的种族就是一个很理想的阵形。



先打敌人中的弱者

在战场上是不用考虑道义问题的，先找敌人中软的开刀这是作战的基本指导思想。相信大家都有经验，因为敌我部队间有相互牵制，所以虽然敌人弱得不足以伤害我方，但也会阻碍我军的移动。这就是必须先杀弱者的主要原因。次要原因是弱小的敌人宰起来很方便。



资料篇

骑士

由于骑士在游戏中是占据最核心的位置，所以培养出强力的骑士是游戏的关键。因为各个骑士的资质不同，所以应该向不同方向发展。玩家可能不清楚骑士的转职系统，就很可能使骑士的转职出现偏差，因而不能发挥他们的最大潜能。在此公开骑士的七大类36种职业及两位国王的特别转职，帮你选择职业。

表例

①职业的名称
②职业的属性
③职业可装备的武器和防具
④职业的能力

①	
②	③
④	

女战士系

女战士系的转职分为弓、枪两线。转为弓箭手后远攻击的能力会有大幅的提高；转为枪骑士也可进行远距离攻击，但近战才是其特长。

スカウト	
无	弓・铠・护手
・ショートボウ(射程2) ※スカウト、アーチャー、アルテミス的弓箭远攻击可在移动后使用。	

アーチャー	
绿	弓・铠・护手
・ミドルボウ(射程3) ・アクセル ・パラライズ ・サイレンス	

アルテミス	
绿×2	弓・铠・护手
・ロングボウト(射程4) ・アクセル・プロテック ・パラライズ・ソリッド ・オアクト・サイレンス	

ランサー	
青	枪・铠・盔・护手
・スピア(射程1) ・スロウスピア(射程2) ・フオッグ	

ヴァルキリー	
青・白	枪・铠・盔・护手
・スピア(射程1) ・スロウスピア(射程3) ・ヒール・フォッグ ・ホーリーワード	

魔术师系

初级职业拥有基本的攻击魔法。高级职业ドルイド可学会杀伤力更大的高级攻击法术；ソーサラー可得到补助系的魔法。

メイジ	
赤	杖
・ショートボウ(射程2) ※スカウト、アーチャー、アルテミス的弓箭远攻击可在移动后使用。	

ドルイド	
赤・黑	杖
・ベノマ・カーズ ・フレイム・サンダー ・ウィークネス ・ジェノフレイム・パワード	

ネクロマンサー	
赤・黑×2	杖
・ベノム・カーズ・フレイム ・ウイークネス・ネクロオバース ・ジェノフレイム・パワード ・メテオドゥーム・ディメンジョン	

ソーサラー	
赤・青	杖
・スピア(射程1) ・スロウスピア(射程2) ・フオッグ	

ウィザード	
赤・青・绿	杖
・フレイム・サンダー・リアクト ・ジェノムレイム・エクサブラスト ・ジェノサンダー・ジェノフロスト ・パワード・フロスト・フォッグ	

僧侣系

僧侣系的骑士主要的技能是使用回复系魔法。转向ビショップ可以继续提高魔法能力；转向モンク则可大大提高攻击力。

プリースト	
白	メイス・盾・铠・护手
・クラージメイス(射程1) ・ヒール ・メディカ	

モンク	
白	ナックル・护手
・バージナックル(射程1) ・プラーナバースト ・ヒール・メディカ ・HP回复5%	

ガーディアン	
白×2	ナックル・护手
・バージナックル(射程1) ・アルティメットコンボ ・ヒール・メデイカ・ハーロウ ・エリアヒール・HP回复5%	

ビショップ	
白×2	メイス・盾・铠・护手
・クラージメイス(射程1) ・ヒール・エリアヒール ・メディカ・ハーロウ ・ディバインレイ	

カーデイナル	
白×2	无
・ヒール・エリアヒール ・メディカ・ハーロウ ・ディバインレイ・フライング ・ホーリーワード・チャーム	

忍者系

忍者系的骑士是ルーン骑士中唯一拥有ヒット&アウェイ能力的系别，他还可进行远距离攻击，很好用。在游戏初期，这个职业只存在于エストレガレス国。而且只有シラハ一人而已。在エストレガレス灭亡后就可以将シラハ收为部下，此后我方骑士就可以转职为忍者了。

シャドウ	
黑・绿	クナイ・护手
・手里剑(射程2、移动后使用可能) ・ウイークネス ・パラライズ ・アクセル	

シャドウマスター	
黑・绿×2	クナイ・护手
・手里剑(射程2、移动后使用可能) ・アクセル・パラライズ・ソリッド ・ウィークネス・ディメンジョン ・プロテック・サイレント	

武者系

武者系是善常接近战的职业系别。他们的攻击力与防御力同战士系相比是不足的，最大的缺点是不能装备防具。但是武者有一种技能是战士所没有的，那就是储气功能。当武者被攻击后，怒气就会上升，必杀一击的机率也会大大提高。另外，武者的移动力很强，可以用来弥补他在防御力方面的不足。

レンジャー	
无	ナックル・护手
・ブレイブナックル(射程1) ・クラッシュビート ※他与战士系的骑士相比在回避率方面有优势。	

グラップラー	
无	ナックル・护手
・ブレイブナックル(射程1) ・クラッシュビート ・クリティカル+5%	

ガーディアン	
无	ナックル・护手
・ブレイブナックッ(射程1) ・アルティメットコンボ ・クリティカル+10%	

资料详尽 方便您的攻关！

战士系

此系初系职业有两种，高级转职有三类，分别是拥有回复魔法的ナイト，可以进行远攻击的ソードマン和能HP自动回复的バーサーカー。

ファイター	
无	两手剑·铠·盔·护手
·ファイターブレード(射程1) ·パワーストライク ※在命中率和防御率方面要优于バーバリアン。	

バーバリアン	
无	杖
·フューリーアックス(射程1) ·アックスラッシュ ※バーバリアン的攻击力要比ファイター强。	

バーサーカー	
黑	斧·铠·盔·护手
·フューリーアックス(射程1) ·アックスラッシュ ·HP回复5%	

→

ブラックナイト	
黑×2	单手剑·盾·铠·盔·护手
·ナイトソード(射程1) ·ジェノサイドザッパー ·HP回复5% ·カーズ·ウイークネス	

ソードマン	
无	刀·铠·盔·护手
·カタナブレード(射程1) ·レンキザン(射程2) ·シャドウムーンソード ·命中+20%	

→

ソードマスター	
无	刀·铠·盔·护手
·カタナブレード(射程1) ·レンキザン(射程3) ·シャドウムーンソード ·命中+20%	

ナイト	
白	剑·盾·铠·盔·护手
·ナイトソード(射程1) ·クロスクレアー ·ヒール	

→

パラディン	
白×2	剑·盾·铠·盔·护手
·ナイトソード(射程1) ·ライトニンググレアー ·ヒール·メディカ ·ホーリーワード	

魔女系

クレソック与レクター是使用回复魔法的，エンチャントレス和ソーサレス可学会强力的攻击魔法，ミステイック能够学会黑白两属性的魔法。

クレリック	
白	ロッド·盾·护手
·ピルグリムロッド(射程1) ·ヒール ·ハーロウ	

エンチャントレス	
青	鞭
·スラッシュウィップ(射程1) ·フロスト·ジエノフロスト ·フォッグ ·チャーム	

レクター	
白×2	ロッド·盾·小手
·ピルグリムロッド(射程1) ·ヒール·エリアヒール ·メディカ·ハーロゥ ·ホーリーワード	

→

セイント	
白×3	ロッド·盾·小手
·ピルグリムロッド(射程1) ·ヒール·エリアヒール·メディカ ·ハーロウ·ホーリーワード ·ディバインレイ	

ミスティック	
白·青	无
·フォース(射程1) ·ヒール·ハーロゥ·フロスト ·ジェノフロスト·フライング ·フォッグ·チャーム	

→

セージ	
白·赤·青	无
·ヒール·ハーロウ·フロスト ·ジェノフロスト·フライング ·フォッグ·チャーム ·エリアヒール·エクサブラスト	

ソーサレス	
青·黑	鞭
·スラッシュウィップ(射程1) ·ベノム·ムロスト·フォッグ ·ディメンジョン·チャーム ·ジエノフロスト·フォールバーグ	

→

ウィッチ	
青·黑×2	鞭
·チャーム·ムロスト·フォッグ ·ディメンジョン·ベノム·カーズ ·ジェノフロスト·フォールバーグ ·メテオドゥーム·フライング	

国王的特殊职业

国王都是ルーン的骑士的直系后代，他们的职业大都是从开始就定下并且永不可变更的。但是也有例外，在他们中只有ランス和ドリスト两人在特定情节或特殊条件达成后会出现转职。

ランス

西アルメキア之王。当エストレガレス灭亡后会有特定情节发生，君主ランス会转职并大副度提高能力值。

ドリスト

イスカリオ之王。因为他很强，可多让他领军出战，当他级别到满级30级时，将会出现特殊情节并转职。



召唤兽



在此列举了19大类57种召唤兽的职业系统，希望对大家玩这款游戏能有所帮助。

表例

①召唤兽的名字
②召唤兽的属性
③召唤时所需法力
④召唤兽所需的统魔力
⑤召唤兽的技能

①		
②	③	④
⑤		

ドラゴン系

拥有强力的特技ブレス（喷射），可在一定范围内给敌我双方的人以重创。它的攻击和防御都很高，而且在进化到最终形态后还可以飞，可以成为部队的主力。

ドラゴン		
赤	420	75
·恐怖的アギト(射程1) ·アシッドブレス ·地上移动		

シルバードラゴン		
白	–	105
·雷击的牙(射程1) ·エナジーボルト ·飞行可能		

フアイアドレイク		
赤×2	–	100
·炎热的アギト(射程1) ·ファイアーブレス ·地上移动		

ファーブニール		
赤·白×2	–	130
·净罪的牙(射程1) ·フォトン·ドラゴンロア ·飞行可能		

空白		
赤×3	–	125
·灼热的牙(射程1) ·グランドフレイム·ドラゴンロア ·飞行可能		

ユニコーン系

移动力很高，可以使用回复魔法，是部队中的必要成员。若进化为ナイトメア，则会改使黑魔法，从而失去回复能力。此类魔兽适合在运动战中使用。

ユニコーン		
白	220	40

・ダイビングホーン(射程1)
・ヒール・メディカ・ハーロウ
・バックキック・飞行可能

ナイトメア		
黑×2	－	60

・カラミティホーン(射程1)
・ディメンジョン・ウィークネス
・地上移动

ペガサス		
白×2	－	60

・ホーンアタック(射程1)
・ヒール・メディカ
・地上移动

ジャイアント系

它的攻击防御能力都很高，可以用作阵形前排的防卫壁。最终进化成トール和ロキ时需要特定道具，但进化后的形态不见得会比未进化的形态强。

ジャイアント		
赤	280	60

・パワーフィスト(射程1)
・地上移动

ギガンテス		
黑・赤	－	80

・ヘヴィフィスト(射程1)
・地上移动

ティターン		
白・赤	－	80

・ハイパーフィスト(射程1)
・地上移动

トール		
赤・白×2	－	80

・ミョルニール(射程1)
・トールハンマー
・地上移动

ロキ		
赤・黑×2	－	80

・メガトンハンマー(射程1)
・メテオドゥーム・ディメンジョン
・地上移动

ギガスコーピオン系

这个系别的攻击方式ポイズンテイル和デッドリーチイル都一定的机率使敌方中毒，但成功率不大。由于它的攻击力和最大生命值都不高，在战斗中实在没有太大用处，所以还是不要使用它的好。

ギガスコーピカン		
赤	100	20

・パイズンテイル(射程1)
・地上移动

テラーニードル		
赤×2	－	140

・デッドリーテイル(射程1)
・地上移动

マンドレイク系

テンタクルスナップ这招攻击可以使敌人中毒。它的攻击力不高，但最大生命值还算不错，而且进化后还增加了远程攻击スパインミサイル，射程可达3格。总的来说要比ギガスコーピオン系好使。

マンドレイク		
绿	200	35

・テンタクルスナップ(射程1)
・地上移动

マンイーター		
绿×2	－	55

・テンタクルビート(射程1)
・スパインミサイル(射程3)
・地上移动

グリフォン系

进化成ホーリーグリフ后才能了解它的真正实力，它善长远程攻击，可被用来作为后方的护援部队。

グリフォン		
白	300	55

・ビークアタック(射程1)
・飞行可能

ホーリーグリフ		
白×2	－	80

・ビーククラッシュ(射程1)
・フェザーストーム(射程2)
・飞行可能

ヘルハウンド系

因为有ヒット&アウェイ(HIT&AWAY)的特技，所以可以打游击战，打完就跑是这一系的主要战法。

ヘルハウンド		
黑	180	35

・地狱的牙(射程1)
・ヘルファイアー
・ヒット&アウェイ・地上移动

フェンリル		
黑×2	－	55

・暗黑的牙(射程1)
・インフェルノ
・ヒット&アウェイ・地上移动

ヒュドラ系

其宠大的身躯和恐怖的外观，令人感到它的战斗力比龙系还要强大，但可惜在陆地上的移动力明显不足。

ヒュドラ		
青×2	460	80

・冰结的螺旋(射程1)
・アイスブレス
・水上HP回复5%，水上移动

ティアマット		
黑・青×2	－	115

・破灭的螺旋(射程1)
・デスブレス
・水上HP回复5%，水上移动

リザードマン系

属于两栖动作，在水中和陆上都有着相同的能力。但攻击力和防御力都很一般。因为它很廉价，所以可以使用。

リザードマン		
青	140	30

・レフティアックス(射程1)
・浅滩移动

リザードガード		
青×2	－	50

・ガードアックス(射程1)
・パイズンブレス
・浅滩移动

ケンタウロス系

移动后也可进行远程攻击。进化成ハイケンタウロス后的射程会更长。是全方位立体作战所必须的。

ケンタウロス		
绿	160	35

・ハンターショット
(射程2、移动后使用可能)
・地上移动

ハイケンタウロス		
绿×2	55	115

・キラーショット
(射程3、移动后使用可能)
・地上移动

ピクシー系

没有什么战斗能力，却可以使用补助魔法，在一定时间内使己方的战士提升基本能力值。在队伍中有一只也不错。

ピクシー		
绿	120	30

・ステッキタップ(射程1)
・プロテック・サイレント
・飞行可能

フェアリー		
绿×2	－	50

・マジカルステッキ(射程1)
・プロテック・サイレント
・パラライズ・リアクト
・飞行可能

ジン系

元素系移动后还可使出喷射攻击的特技。元素分为4种类型。当它进化后，所需的统魔力需求会变为50，喷射攻击射程也可增加一格，变为3。

ジン		
无	120	30

- エアストーム(喷射)
- 飞行可能

ダオ		
黑	-	50

- エアストーム(喷射)
- 飞行可能

イフリート		
赤	-	50

- エアストーム(喷射)
- 飞行可能

ディジニ		
白	-	50

- エアストーム(喷射)
- 飞行可能

マリッド		
青	-	50

- エアストーム(喷射)
- 飞行可能

ロック系

ロック的普通攻击ソリッドクロー有可能将敌方石化。它进化成フェニックス后虽然各项能力都有所提高，但石化能力却会消失，所以可以不去进化，依旧使用它的初级职业。

ピクシー		
绿	120	30

- ステッキタップ(射程1)
- プロテック・サイレント
- 飞行可能

フェアリー		
绿×2	-	50

- マジカルステッキ(射程1)
- プロテック・サイレント
- パラライズ・リアクト
- 飞行可能

グール系

最大HP很高的魔兽中，他的能力是最低的。但当它成长为バンバイアロード时，就会成为无敌的究极怪物，ドレインライフ可以吸取敌方的生命值，若无法贴近敌人还可用魔法攻击。

グール		
黑	60	15

- 己肉食(射程1)
- 地上移动

バンバイア		
黑×2	-	35

- ドレインライフ(射程1)
- HP回复5%
- 地上移动

バンバイアロード		
黑×3	-	70

- ドレインライフ
- バットフラック
- ネクロリバース・ウィークネス
- HP回10%・飞行可能

マーマン系

在水中有HP回复的能力，可用来防御临川或临海的城市。但其它能力很差，而且适用范围太窄，所以还是别用它好，如果需要进行水上战的话，可以用会飞的召唤兽来代替。

マーマン		
青	120	25

- スプラッシュアーチ(射程1)
- 水上HP回复5%
- 水上移动

トリトン		
青×2	-	45

- ウェーブアーチ(射程1)
- メールシュトローム
- 水上HP回复5%
- 水上移动

ポセイドン		
青×3	-	65

- フラッドアーチ(射程1)
- メールシュトローム
- 水上HP回复10%
- 水上移动

ワイバーン系

移动力相当高，攻击力也很强，躲避率也很高，所以可用来构铸防卫线。如果能让它进化到最终形态バハムート的话，它将成为最好用的机动部队，但是培育的难度是很大的。

ワイバーン		
无	320	60

- テイルウィップ(射程1)
- 飞行可能

コウアトル		
无	-	85

- テイルチェイン(射程1)
- ドラゴンロア
- 飞行可能

バハムート		
无	-	120

- 终末的牙(射程1)
- ファイナルブレス
- ドラゴンロア
- 飞行可能

エンジエル系

统魔力需求非常高，デイバインレイ作为远程攻击法术有着极强的杀伤力。最终进化ルシフアー需要特定道具。

エンジェル		
白×2	500	85

- クロススプリット(射程1)
- ヒール・ディバインレイ
- 飞行可能

アークエンジェル		
白×3	-	110

- ヒール・ディバインレイ
- ハーロウ
- ネーリーワード
- 飞行可能

ゼラフ		
白×3	-	130

- ヒール・ハーロウ・メディカ
- ディバインレイ・ホーリーワード
- エリアヒール・飞行可能

ルシファー		
白・黑・赤	-	130

- ディバインレイ・ホーリーワード
- メテオドゥテーム
- ディメンジョン
- フレイム・パワード・飞行可能

デーモン系

拥有和エンジェル系相同的实力，但是它使用的是黑魔法。它的最终进化リリス也必需得到特定道具才可进行。

デーモン		
黑×2	500	85

- イビルスパイク(射程1)
- ベノム・カーズ
- 飞行可能

アークデーモン		
黑×3	-	105

- ベノム・カーズ
- ディメンジョン
- ウイークネス
- 飞行可能

サタン		
黑×3	-	130

- ベノム・カーズ・メテオドゥーム
- ディメンジョン・ウイークネス
- ネクロオバース・飞行可能

リリス		
绿×2	-	50

- ヒール・フロスト・チャーム
- メテオドゥーム
- ディバインレイ
- ネクロリバース・飞行可能

ゴーレム系

这一系的怪物防御力是极高的，可是魔法防御力却低得出奇。进化后可以使用远程攻击技，但命中率也很成问题。

クレイゴーレム		
绿	120	30

- ゴーレムパンチ(射程1)
- ゴーレム特性
- 地上移动

ストーンゴーレム		
无	-	60

- ストーンパンチ(射程1)
- 岩石投(射程2)
- ゴーレム特性
- 地上移动

ブロンズゴーレム		
无	-	80

- ブロンズパンチ(射程1)
- 岩石投(射程3)
- ゴーレム特性
- 地上移动

チタンゴーレム		
无	-	105

- メガトンパンチ(射程1)
- 岩石投(射程3)
- ゴーレム特性
- 地上移动

道具、魔法、事件一览表

魔法

名称	射程	MP	效果
アイスブレス	4	45	对敌我方黑属性喷射攻击
アクアストーム	3	50	对敌我方青属性喷射攻击
アクセル	3	59	一定时间内我方单体移动力上升
アシッドブレス	3	40	对敌我方赤属性喷射攻击
インフエルノ	3	45	对敌我方黑属性喷射攻击
ウィークネス	4	66	敌单体攻击力和防御力下降
エアストーム	2	40	对敌我方无属性喷射攻击
エクサブラスト	2	152	对敌单体赤属性攻击
エナジーボルト	4	45	对敌我方白属性喷射攻击
エリアヒール	2	147	范围内我方 HP 回复
カーズ	2	108	对敌单体黑属性攻击
怪鸟音	2	60	范围内对敌我方无属性攻击
カオティックニードル	2	-	リリス专用,敌单体攻击
カオティックフェザー	2	-	ルシファー专用,敌单体攻击
岩石投(A)	2	-	ストーンゴーレム专用,敌单体攻击
岩石投(B)	3	-	ブロンズゴーレム专用,敌单体攻击
岩石投(C)	4	-	チタンゴーレム专用,敌单体攻击
キラーショット	3	-	ハイケンタウロス专用,敌单体攻击
グランドフレイム	5	55	对敌我方赤属性喷射攻击
サイレント	4	50	一定时间内对敌单体封魔
コンダー	3	91	对敌单体赤属性攻击
ジェノサンダー	3	193	对范围内敌全体赤属性攻击
ジェノフレイム	3	166	对范围内敌全体赤属性攻击
ジェノフロスト	3	166	对范围内敌全体青属性攻击
スパインミサイル	3	-	マンイーター专用,敌单体攻击
スロウスピア	2	-	ランサー专用,敌单体攻击
ソリッド	3	85	敌单体石化、行动不能
ソリッドクロー	1	-	一定机率时敌单体石化
チャーム	2	110	敌单体魅惑
ディバインレイ	2	112	对敌单体白属性攻击
ディメンジョン	4	83	使敌单体移动不能
デスブレス	5	50	对敌我方黑属性喷射攻击
デッドリーテイル	1	-	一定机率使敌单体中毒
テンタクルスナップ	1	-	一定机率使敌单体麻痹
テンタクルビート	1	-	一定机率使敌单体麻痹
ドールハンマー	3	120	对范围内敌我方无属性攻击
ドラゴンロア	1	25	范围内敌我方 HP 减 1/6
ドレインライフ	1	-	HP 吸收
ナスティニードル	2	-	サタン专用,敌单体攻击
ネクロリバース	1	97	复活我方一只召唤兽
ハーロウ	4	88	我方单体取得经验值增加 50%
バックキック	1	-	敌单体后退
バットフラック	2	50	对敌单体黑属性攻击
パラライズ	3	77	敌单体麻痹
パワード	4	62	一定时间内我方单体攻击力上升
ハンターショット	2	-	ケンタウロス专用,敌单体攻击
ヒーリングボイス	2	80	范围内敌我方 HP 回复
ヒール	3	65	我方单体 HP 回复
ファイアークロー	1	-	一定机率对敌单体追加伤害
ファイアーストーム	3	50	对敌我方赤属性喷射攻击
ファイアーブレス	4	45	对敌我方赤属性喷射攻击
ファイナルブレス	5	[illegible]	对敌我方白属性喷射攻击
フェザーストーム	2	-	ホーリーグリフ专用,敌单体攻击
フォールバーグ	2	135	对敌单体青属性攻击
フォッグ	4	49	使敌单体命中率和回避率低下
フォトン	5	55	对敌我方白属性喷射攻击
フライング	3	90	一定时间内我方单体飞行可能
フレイム	3	68	对敌单体赤属性攻击
フロスト	3	68	对敌单体青属性攻击
プロテック	4	61	一定时间内我方单体防御力上升
ベノム	3	45	对敌单体攻击并使之中毒
ヘルファイアー	2	40	对敌我方黑属性喷射攻击
ホーリーワード	4	183	对范围内敌全体白属性攻击
ポイズンテイル	1	-	一定机率使敌单体中毒
ポイズンブレス	2	30	对敌我方黑属性喷射攻击
メールジュトローム	3	50	对范围内敌我方青属性攻击
メディカ	4	54	我方单体异常状态回复
メテオドゥーム	3	255	对范围内敌我方黑属性攻击
ライトフェザー	2	-	セラフ专用,敌单体攻击
リアクト	2	126	回复我方单体行动能力
レイストーム	3	50	对敌我方白属性喷射攻击
レンキザン(A)	2	40	ソードマン专用,敌单体攻击
レンキザン(B)	3	40	ソードマスター专用,敌单体攻击
ロトンストーム	3	50	对敌我方黑属性喷射攻击

特殊能力

名称	效果
HP 回复 10%	每回合回复最大 HP 的 10%
HP 回复 5%	每回合回复最大 HP 的 5%
クリティカル +10%	必杀出现率 10% 提升
クリティカル +5%	必杀出现率 5% 提升
ゴーレム特性	异常状态全防止
水上 HP 回复 10%	在水上每回合回复最大 HP 的 10%
水上 HP 回复 5%	在水上每回合回复最大 HP 的 5%
ヒット&アウエイ	进攻后还可移动
命中率 +10%	命中率 10% 提升
命中率 +20%	命中率 20% 提升

防具与饰物

种类	名称	效果
盾	イージス	防御力 +14、对白属性强
	冰の盾	防御力 +5、对青属性强
	バトルシールド	攻击力 +2、防御力 +6
	炎の盾	防御力 +5、对赤属性强
	ラージシールド	防御力 +4
铠	アイスメイル	防御力 +8、对青属性强、对赤属性弱
	ダイヤメイル	回避 -30、防御力 +20、移动力 -2、对赤属性弱
	ヘヴィアーマー	防御力 +5
	ホーリーアーマー	防御力 +10、对白属性强、对黑属性弱
	ボルケノアーマー	防御力 +13、对赤属性强、对青属性弱
	魔性の铠	防御力 +10、对黑属性强、对白属性弱
袍	阳炎のローブ	防御力 +4、对赤属性强
	ダークローブ	防御力 +6、对黑属性强
	星のチュチュ	回避 +5、防御力 +3
	ミラージュローブ	回避 +10、防御力 +2
	雾水のローブ	防御力 +4、对青属性强
	ライトローブ	防御力 +4、对白属性强
盔	エーギルヘルム	防御力 +8、最大 HP +10
	蛮勇の面具	攻击力 +4、INT -8、最大 HP +30
	ホーンドヘルム	防御力 +3
	ルーンヘルム	防御力 +2、统魔范围 +1
帽子	クールハット	防御力 +3、对青属性强
	知惠の额冠	INT +6
	とんがりぼうし	INT +2、防御力 +2
	妖精の花冠	INT +4、防御力 +1
靴	ヴェールントの羽	装备后可以飞行
	风乗りのクツ	防御力 +2、移动力 -2、飞行可能
	スピードブーツ	移动力 +4
	フリッパーブーツ	防御力 +3、水上移动可能
	水グモ	装备后可在浅滩移动
	妖精のパンプス	回避 +5、移动力 +2
护手	力の小手	攻击力 +2、防御力 +2
	必中の小手	命中 +15、防御力 +4
	ルビーグラブ	防御力 +6、最大 HP +20、对赤属性强
饰物	暗黑の护符	对黑属性强
	いやしの指轮	每回合回复 HP20
	海のイヤリング	防御力 +2、对青属性强
	贤者のメダル	INT +2、最大 MP +10
	抗魔の指轮	魔法伤害减轻 25%
	冰の护符	对青属性强
	古代の书	INT +6
	疾风の腕轮	AGI +5
	使徒の角笛	统魔范围 +1
	圣なる护符	对白属性强
	战士のメダル	攻击力 +4、最大 HP +20
	ソーサリーピアス	INT +4、最大 MP +30
	ソロモンの指轮	统魔力 +30、统魔范围 +1
	タリスマン	异常状态全防止
	盗贼のメダル	AGI +2
	统魔の腕轮	统魔力 +25
	万能の指轮	攻击力 +6、INT +3、AGI +3、防御力 +3
	炎の护符	对赤属性强
	守りのブローチ	防御力 +8、魔法伤害减轻 20%
	森の护符	对绿属性强
	やすらぎの铃	统魔力 +15
	リエールの指轮	INT +5、防御力 +5、魔法伤害减轻 25%

武器

种类	名称	效果
单手剑	アンスウェラー	攻击力 +10、白属性攻击
	クラウソラス	最大 MP +30、白属性攻击
	グラム	攻击力 +14
	ティルフィング	攻击力 +10、命中 +5、黑属性攻击
	バスタードソード	攻击力 +4
	冰结の剑	攻击力 +6、青属性攻击
	フレイムエッジ	攻击力 +6、赤属性攻击
	ミスリルソード	攻击力 +8、INT +4、最大 MP +20
	レーヴァテイン	攻击力 +16、命中 -5、赤属性攻击
两手剑	イビルバスター	攻击力 +8、命中 +5、白属性攻击
	クレイモア	攻击力 +6
	七宝の大剑	攻击力 -6、命中 -5、防御力 +6、统魔力 +15
	デスマスター	攻击力 +18、命 -10
刀	クコナギ	攻击力 +4、统魔力 +20
	血风丸	攻击力 +8、黑属性攻击
	孤高ノ太刀	攻击力 +13、命中 +10、统魔力 -30
	虎彻	攻击力 +6
	秋水心月	攻击力 +15、命中 +5、青属性攻击
斧	斩首の斧	攻击力 +6、黑属性攻击
	大旋斧	攻击力 +10、命中 +8
	ドワーヴンアクス	攻击力 +4、命中 +5
	バロール	攻击力 +14、黑属性攻击
	フレイムアクス	攻击力 +8、赤属性攻击
枪	アイスジャベリン	攻击力 +8、青属性攻击
	乙女の枪	攻击力 +6、白属性攻击
	グングニル	攻击力 +20、命中 +5
	ゲイボルグ	攻击力 +14、命中 +10
	漆黑の枪	攻击力 +4、黑属性攻击
	ブリューナク	攻击力 +12
	ミスリルスピア	攻击力 +10、INT +2、最大 MP +20
弓	エルブンボウ	攻击力 +4、命中 +5
	クレセントムーン	攻击力 +15、INT +2、命 +8
	天弓	攻击力 +12、白属性攻击
	フレイムボウ	攻击力 +6、赤属性攻击
	ミスリルボウ	攻击力 +8、INT +4、最大 MP +20
杖	ガンバンテイン	攻击力 +6、INT +8
	红魔の杖	INT +4、赤属性攻击
	苍魔の杖	INT +4、赤属性攻击
	打击の杖	攻击力 +8
ロッド	圣母のロッド	INT +4、白属性攻击
	テュルソス	攻击力 +14、命中 +5
	ミスリルロッド	攻击力 +4、INT +4、最大 MP +20
	冥界のロッド	攻击力 +8、INT +2、黑属性攻击
メイス	グラビティメイス	攻击力 +10
	裁定の槌	攻击力 +4、白属性攻击
	スカルフレイル	攻击力 +14、黑属性攻击
	ブレイブハンマー	攻击力 +8、最大 HP +10
	ミスリルメイス	攻击力 +6、INT +4、最大 MP +20
鞭	爱のムチ	攻击力 -10、命中 -10、统魔力 +10
	九尾の猫	攻击力 +10
	スネークタング	攻击力 +6、命中 +10、赤属性攻击
	ソーンウィップ	攻击力 +4
ナックル	修罗の拳	攻击力 +10、黑属性攻击
	スピードナックル	攻击力 +6、命中 +10
	风花の拳	攻击力 +12、青属性攻击
	ブラストナックル	攻击力 +14、赤属性攻击
	リベットナックル	攻击力 +4
クナイ	ザ・リッパー	攻击力 +15、INT -10、最大 MP -20、黑属性攻击
	无痛の刃	攻击力 +6
	雷击刃	攻击力 +10、命中 +10、赤属性攻击

道具

名称	效果
怒りの雷	テイターン进化用道具
禁断の果实	セラフ进化用道具
思域の秘药	统魔范围 +1
生命の秘药	最大 HP 上升 18 左右
智慧の种	ギガンテス进化用道具
力の秘药	STR +3
统魔の秘药	统魔力上升 10 左右
速さの秘药	AGI +3
魔力の秘药	最大 MP 上升 14 左右
诱惑の美酒	サタン进化用道具
理知の秘药	INT +3

特定事件的发生

国	No.	事件名称	事件发生条件
共通	1	ヒュード发现	216 年 3 月后去修行将可能发生
	2	ヒュード加入	1 号事件发生后立刻发生
	3	ヒュード之恋 1	ヒュード去修行有可能发生
	4	ヒュード之恋 2	3 号事件发生一个月后发生
	5	コルチナ加入	215 年 6 月后去修行将可能发生
	6	アルディス发现	去修行就可能发生
	7	アルディス加入	6 号事件发生后本国城市数低于 2，召唤兽数量极少アルディス已被发现但还未加入的场合
	8	ドーガル加入	216 年 12 月后去修行将有一定可能碰到ドーガル，第二个月发生
	9	カトレーメ&クラケウス发现	217 年 9 月后会使用回复魔法的骑士去修练有可能发生
	10	カトレーメ&クラケウス发现	9 号事件发生一个月后发生
	11	カトレーメ&クラケウス发现	10 号事件发生一个月后发生
	12	レイオニール加入	218 年 6 月后去修行有可能发生
	13	ヴァルター加入	219 年 3 月后去修行有可能发生
	14	ミレ、ミラ发现	エストレガレス灭亡后去修行有可能发生
	15	ミレ、ミラ加入	14 号事件发生后跟着发生
	16	?	15 号事件发生后ミレ和ミラ同时去修行
	17	?	16 号事件发生一个月后发生
	18	カーマイン加入	17 号事件发生 11 个月后让ミレ和ミラ在同一个城中
	19	レイン加入	ミレ和ミラ加入两个月后让他们处于同一个城中
	20	?	レイン加入两个月后让ミレ和ミラ处于同一个城中
	21	ランギメス加入	让レイン去修行有可能发生
	22	シラハ加入	エストレガレス灭亡后去修行有可能发生
	23	シュトレイス加入	エストレガレス国的城市最早被你占领，占领后发生
西アルメキア	24	カーレオン与西アルメキア同盟	215 年 4 月自动发生
	25	西アルメキア与カーレオン同盟决裂	进攻カーレオン的城市后跟着发生
	26	コール担心グラウゼ	215 年 5 月后コール不去修行则发生
	27	グラウゼ加入	第 26 号事件发生后让コール去修行
	28	グラウゼ服从ランス	本国城市数在 10 以上，ランス与グラウゼ在同一个城中
	29	アルサス加入	216 年 1 月后ゲライント不去修行则发生
	30	カルロータ鼓励ランス	215 年 6 月到 12 月之间本国城市数在 4 以上，ランス和カルロータ在同一城中发生
	31	?	ローフオール与ナイト去修行后，不让ローフオール再去修行则有可能发生
	32	リゲル回故乡	ミゲル在イスカリオ国、カストール在エストレガレス国、リゲル在西アルメキア国时リゲル去修行
	33	アデリシア与エフィーリア	本国城市数在 12 以上，アデリシア与エフィーリア在同一城中
	34	メレアガント与ランス相识	本国城市数在 20 以上，メレアガント与ブルツサム在同一城中
	35	访问ハレー	本国城市数在 8 以上，ゲライント不去修行则发生
	36	ハレー加入	本国城市数在 16 以上发生
	37	ハレー在墓前的誓言	ハレー与エストレガレス国的カドール在战场上相会，对话后让ハレー去修行则发生
	38	?	本国城市数在 26 以上，ゲライント不去修行则发生
	39	?	エストレガレス国家灭亡后，ログレス属于我方则发生
ノルガルド	40	ヴェイナード对ノルガルド宣战布告	215 年 4 月自动发生
	41	モルホルト加入	215 年 5 月自动发生
	42	ルインテール加入	本国城市数在 8 以上发生
	43	?	ブランガーネ 6 个月以上不参加城市进攻则发生
	44	エライネ与ロードブル	本国城市数在 9 以上，エライネ与ロードブル在同一个城中则发生
	45	イヴァイン与パロミデス	本国城市数在 10 以上，イヴァイン与パロミデス在同一个城中则发生
	46	ヴェイナード与グイングライン	本国城市数在 13 以上，ヴェイナード与グイングライン在同一个城中则发生
	47	?	本国城市数在 15 以上，ノイエ与ヴェイナード在同一个城中则发生
	48	?	第 47 号事件发生一个月后ノイエ与ヴェイナード在同一个城中则发生
	49	カークニンド与ゼラフィン	本国城市数在 20 以上，カークモンド与ラフィン在同一个城中则发生
	50	フェテシア与グイングライン	本国城市数在 20 以上，フェテシア与グイングライン在同一个城中则发生
	51	?	エストレガレス国灭亡后发生
	52	?	エストレガレス国灭亡 2 个月后，本国城市数 29 以上，フログエル属于本国，ブランガーネ不去修行则发生
レオニア	53	ヴェイナード对レオニア的宣战布告	215 年 4 月自动发生
	54	ガロンワンド与バーリン加入	215 年 5 月后，キルーフ不去修行，在本国原领土城中发生
	55	アスミット与キルーフ	215 年 8 月后，第 63 号事件还未发生的时候，キルーフ与アスミット在同一城中则发生
	56	パテルメス与シャントゥール	本国城市数在 8 以上，パテルメス与シャントゥール在同一城中则发生
	57	ジオルグ加入	215 年 9 月后去修行有可能发生
	58	?	ジオルク去修行有可能发生
	59	フィロ与ソフィア	本国城市数在 12 以上，フィロ与ソフィア在同一个城中则发生
	60	ランゲボルグ秘密计划	本国城市数在 16 以上，ランゲボルグ与リオネッセ在同一个城中则发生
	61	キルーフ与バーリン	本国城市数在 20 以上，キルーフ与バーリン在同一个城中则发生
	62	ガロンワンド与バーリン	第 61 号事件发生 1 个月后，ガロンワンド与バーリン在同一个城中则发生
	63	?	エストレガレス国灭亡 2 个月后，本国城市数在 28 以上，キルーフ与アスミット在同一个城中则发生
	64	?	第 63 号事件发生 1 个月后，キルーフ、アスミット和パテルメス在同一个城中则发生
カーレオン	65	カーレオン与西アルメキア同盟	215 年 4 月自动发生
	66	西アルメキア与カーレオン同盟决裂	进攻西アルメキア国的城市则发生
	67	ミリア加入	215 年 6 月后，メリオット不去修行则发生
	68	ミリア对エルオード的回想	第 67 号事件发生 3 个月后ミリア不去修行则发生
	69	エルオード加入	第 68 号事件发生后ミリア去修行则发生
	70	エルオート要求保护ミリア	第 69 号事件发生 3 个月后，ミリア与エルオード在同一个城中则发生
	71	ガッジュ加入	第 70 号事件发生后，ミリア与エルオート在同一个城中则发生
	72	エルオート与ガッジュ要求保护ミリア	第 71 号事件发生 3 个月后，ミリア与エルオード在同一个城中则发生
	73	リカーラ加入	第 72 号事件发生后，ミリア、エルオード与ガッシュ在同一个城中则发生
	74	シエラ与メリオット	215 年 9 月后，第 81 号事件还未发生时，カイ、メリオット与シエラ在同一个城中则发生
	75	ヒルコック的发明 1	本国城市数在 8 以上，カイ与ビルコック在同一个城中则发生
	76	ヒルコック的发明 2	第 75 号事件发生 1 个月后，本国城市数在 12 以上，カイ与ビルコック在同一个城中则发生
	77	ミリア与エルオード	本国城市数在 16 以上，ミリア与エルオート在同一个城中则发生
	78	うなずくボアルテ	本国城市数在 7 以上，メリオット、ディナダン与ボアルテ在同一个城中则发生
	79	?	本国城市数在 10 以上，メリオット与ディナダン在同一个城中则发生
	80	?	本国城市数在 14 以上，メリオット与ボアルテ在同一个城中则发生
	81	?	本国城市数在 18 以上，メリオット与ディナダン、ボアルテ在同一个城中则发生
	82	?	第 81 号事件发生 1 个月后，ディナダン不去修行则发生
	83	?	第 82 号事件发生 1 个月后，メリオット不去修行则发生
	84	?	第 83 号事件发生后，エストレガレス国灭亡，其它国家城市总数在 11 以下，メリオット、ディナダン与シュスト在同一城中则发生
	85	?	第 84 号事件发生 1 个月后，其它国家城市总数在 5 以下则发生
イスカリオ	86	ティース与ユーラ	每年的 11 月，ティース与ユーラ在同一城中则发生
	87	ミゲル回故乡	ミゲル在イスカリオ国、カストール在エストレガレス国、オゲル在西アルメキア国时让ミゲル去修行则可发生
	88	リュシャ去探病	リユジア去修行则可发生
	89	?	第 88 号事件发生 6 个月后，リュジア去修行则可发生
	90	キラードール	本国城市数在 8 以上，イリア、アルスター和バイデマギス都不去修行则可发生
	91	?	本国城市数在 12 以上，アルスター、ギャロ和ヴィクトリア不去修行则可发生
	92	?	本国城市数在 20 以上，イリア、キャムデン和バイデマギス不去修行则可发生
	93	?	本国城市数在 29 以上，イリア、キャムデン和バイデマギス不去修行则可发生
	94	?	第 93 号事件发生 1 个月后，イリア与ヴィクトリア不去修行则可发生

修行（クエスト）

在这款游戏中修行指令是极为重要的，它可以帮你找到仲间骑士，还可以增加骑士的基本能力，固定事件一般也都是在修行中才可以发生的。

能力值提升



不思議な曲のおかげで
シェラは
MPが8ポイント上がった！

道具的获得



つかんでひっぱりだしてみると
それは『生命の秘薬』だった！

魔物的获得



ミリアは
バンパイアを
支配下におくことに成功した！

受　伤

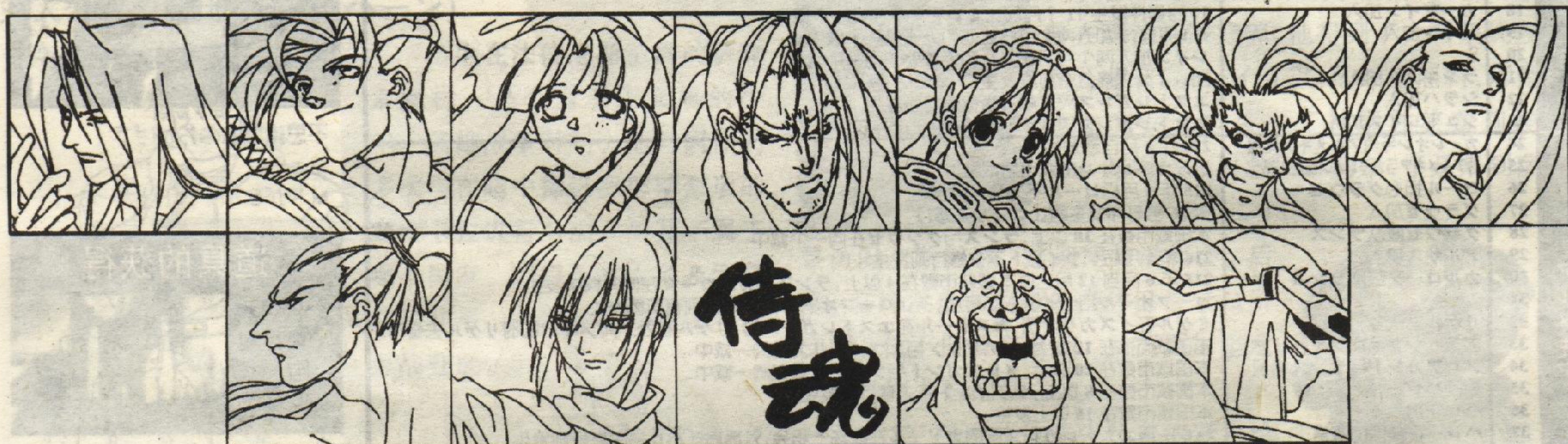


それは小さな毒ヘビだった。
ビルコックは
毒ヘビにかまれた！



侍魂 64 设定原画集欣赏

欢迎你来到这充满魅力的“侍魂”的殿堂!!!



“侍魂”这款作品在广大玩家中享有极高的声誉,而其每一代的人物设定更是引人入胜。此次,我们应广大读者要求,登出《侍魂 64》的原画设定集,相信必会令所有“侍魂”迷大呼过瘾。







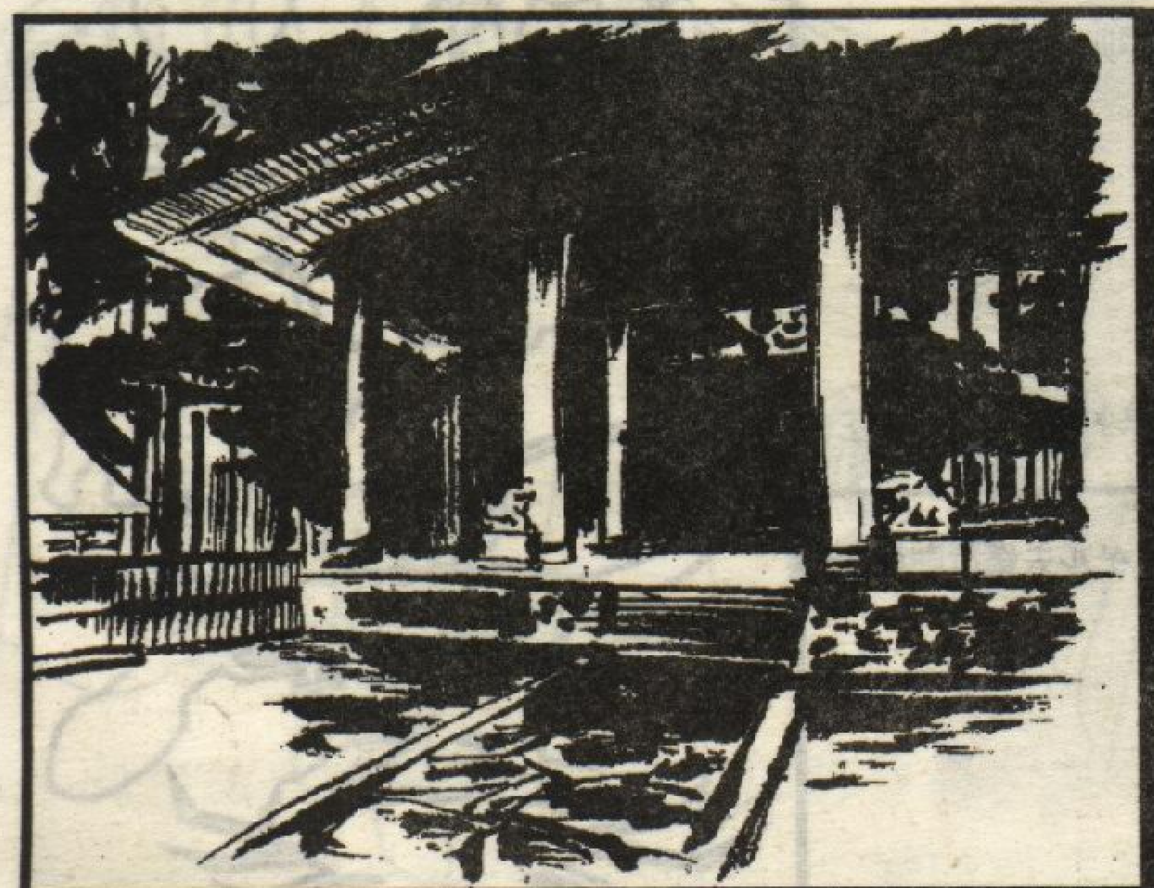












霸王丸的场地
『出羽 骸流岛 午时』



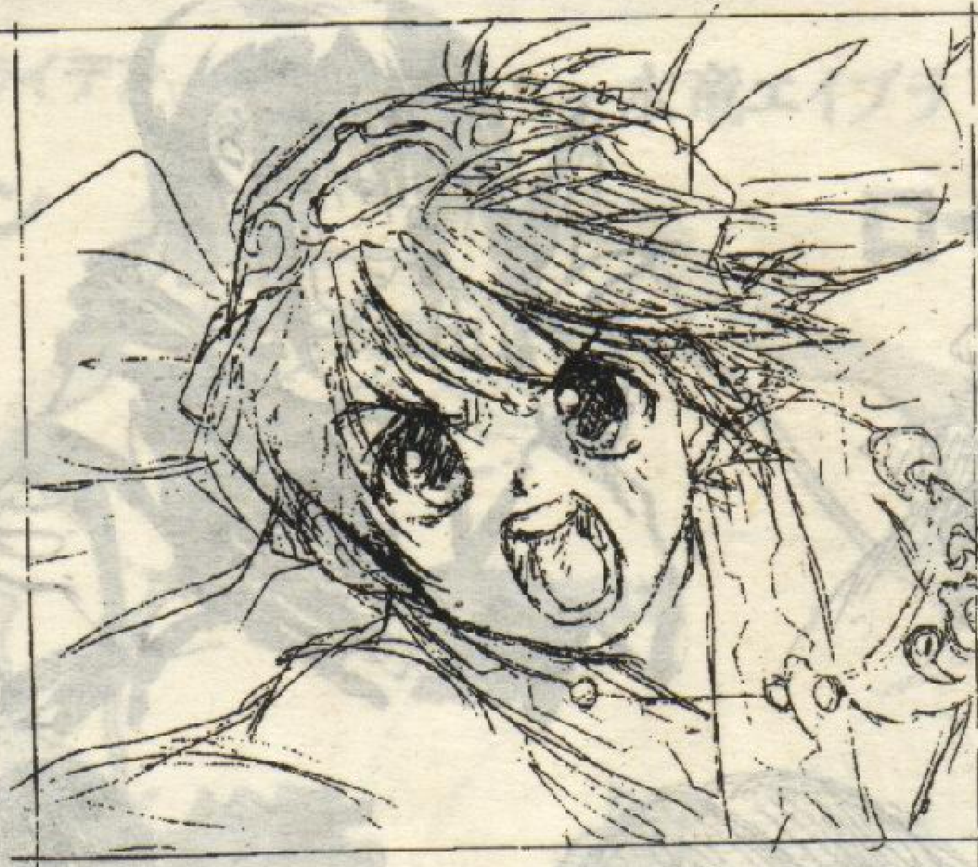


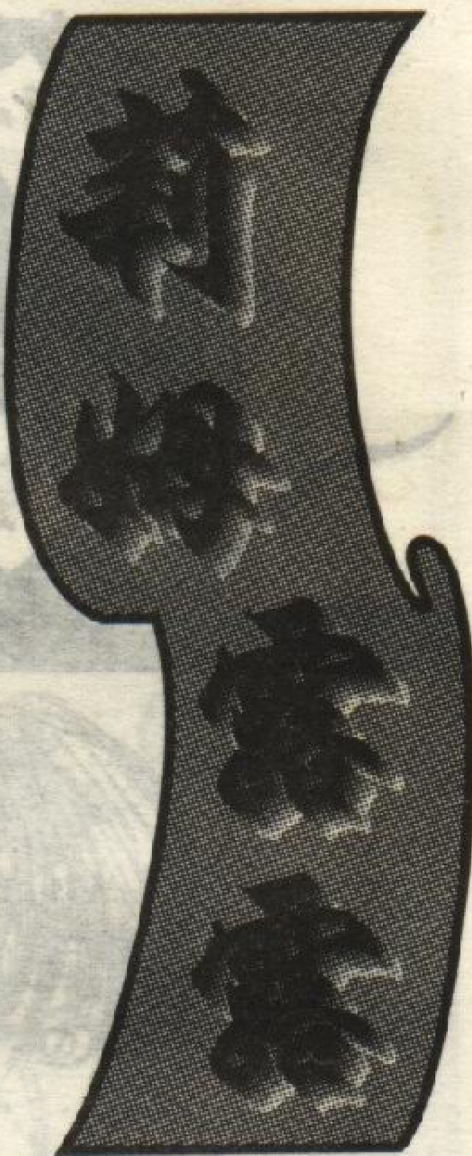
色的场地
『山城 藏座敷 申时』





『暇夷地区』
娜可露露的场地








莉姆露露的场地
『暇夷地区』










牙神幻十郎的场地
『肥后 街道宿场 岚前』

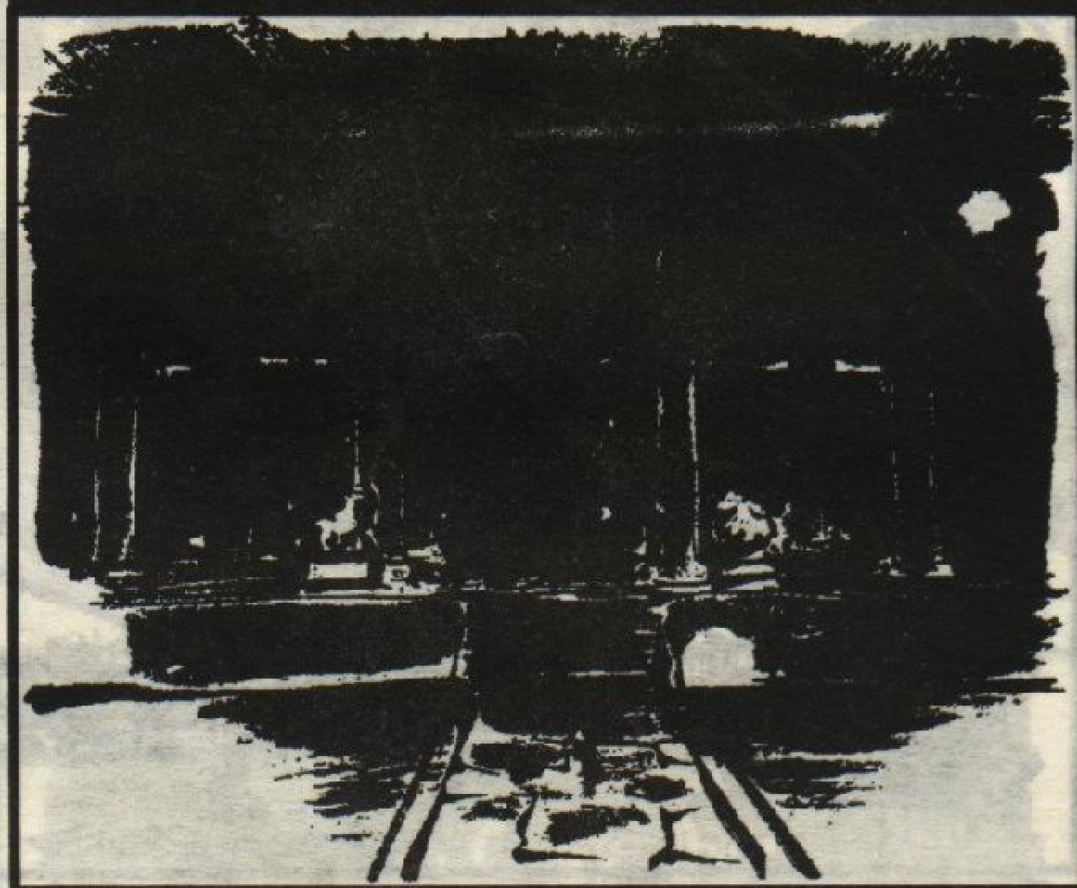
桔右京



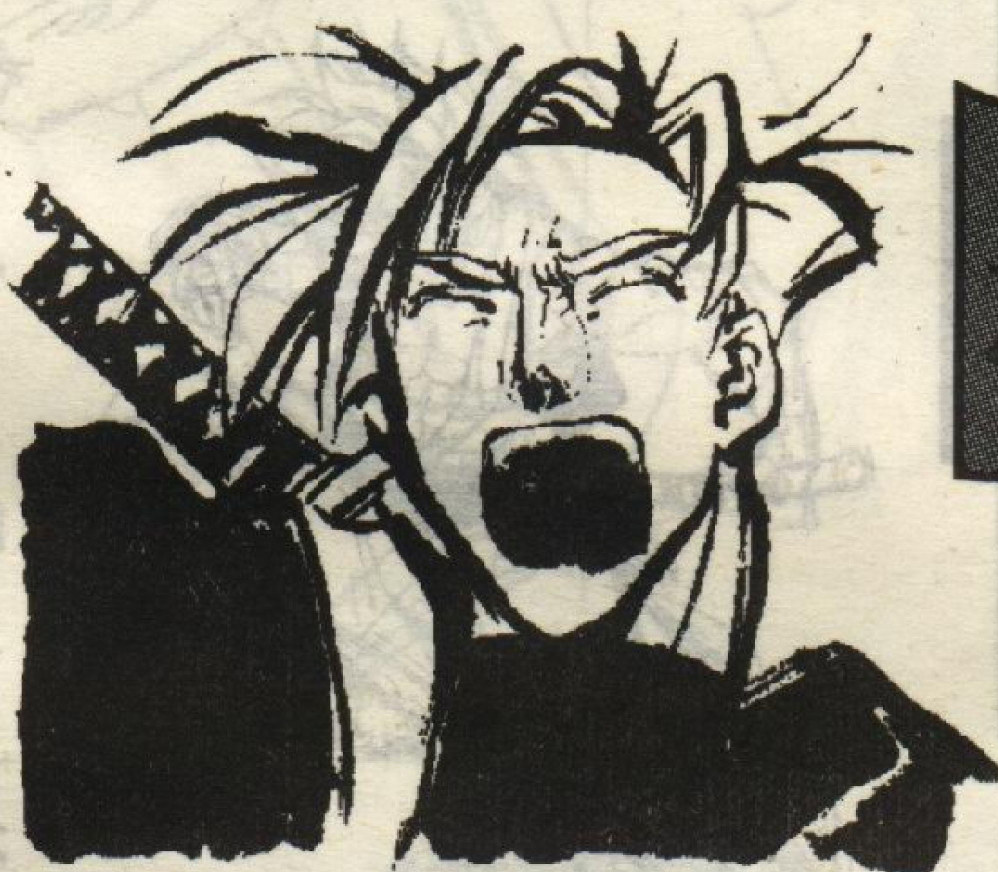


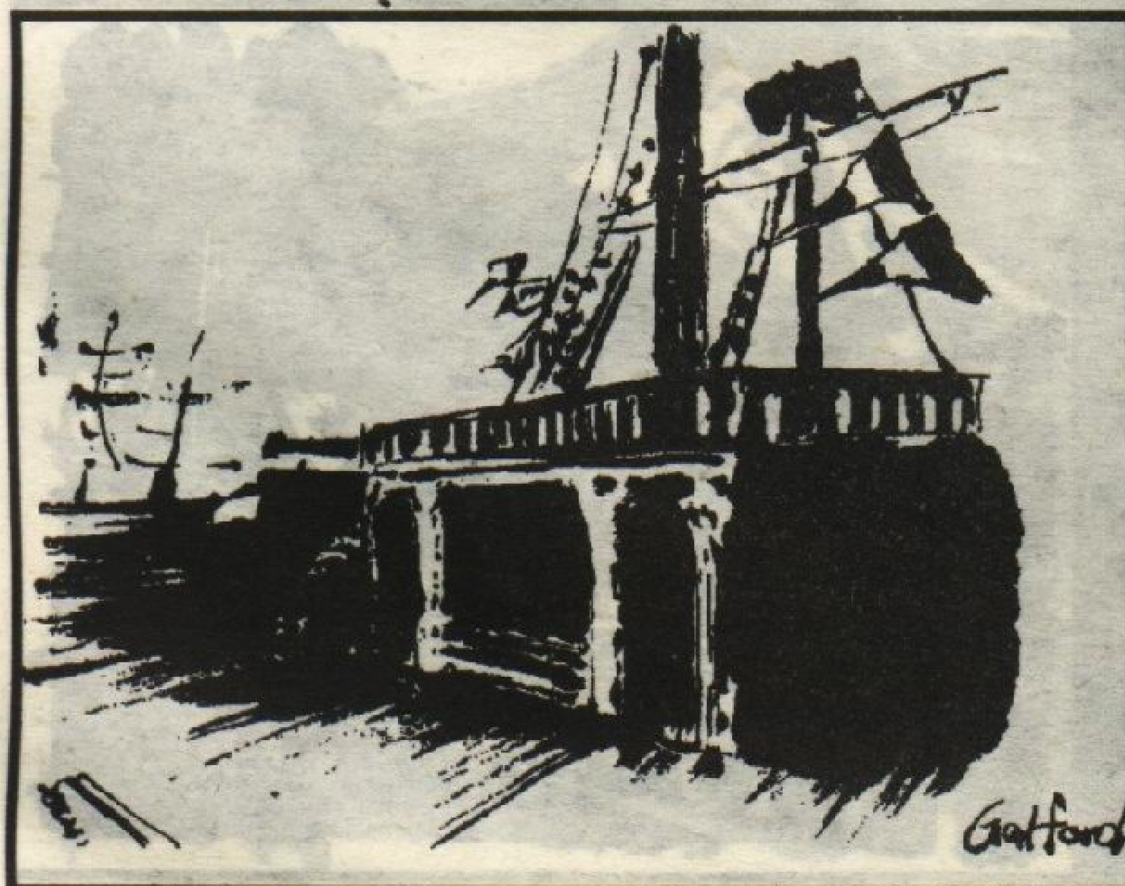



桔右京的场地
『出羽　骸流岛　落日』



加尔福特



加尔福特的场地
『美国　旧金山　PM1:00』





风间苍月









风间苍月的场地
『木津 大吊桥 朝雾』





风间火月













风间火月的场地
『木津 大吊桥 日没』

服部半藏

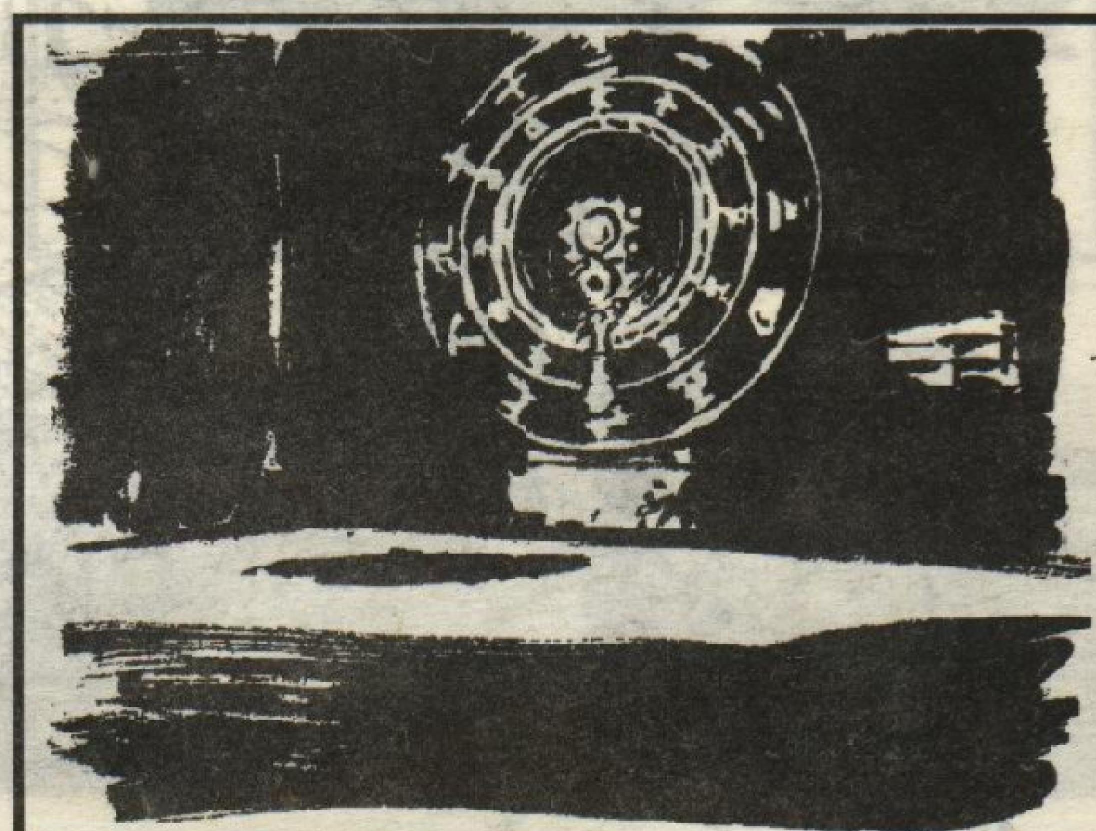







服部半藏的场地
『伊贺 忍锻炼屋敷 巳时』

柳生磐马

柳生磐马的场地
『江户 幕府和大钟 申时』

黑子







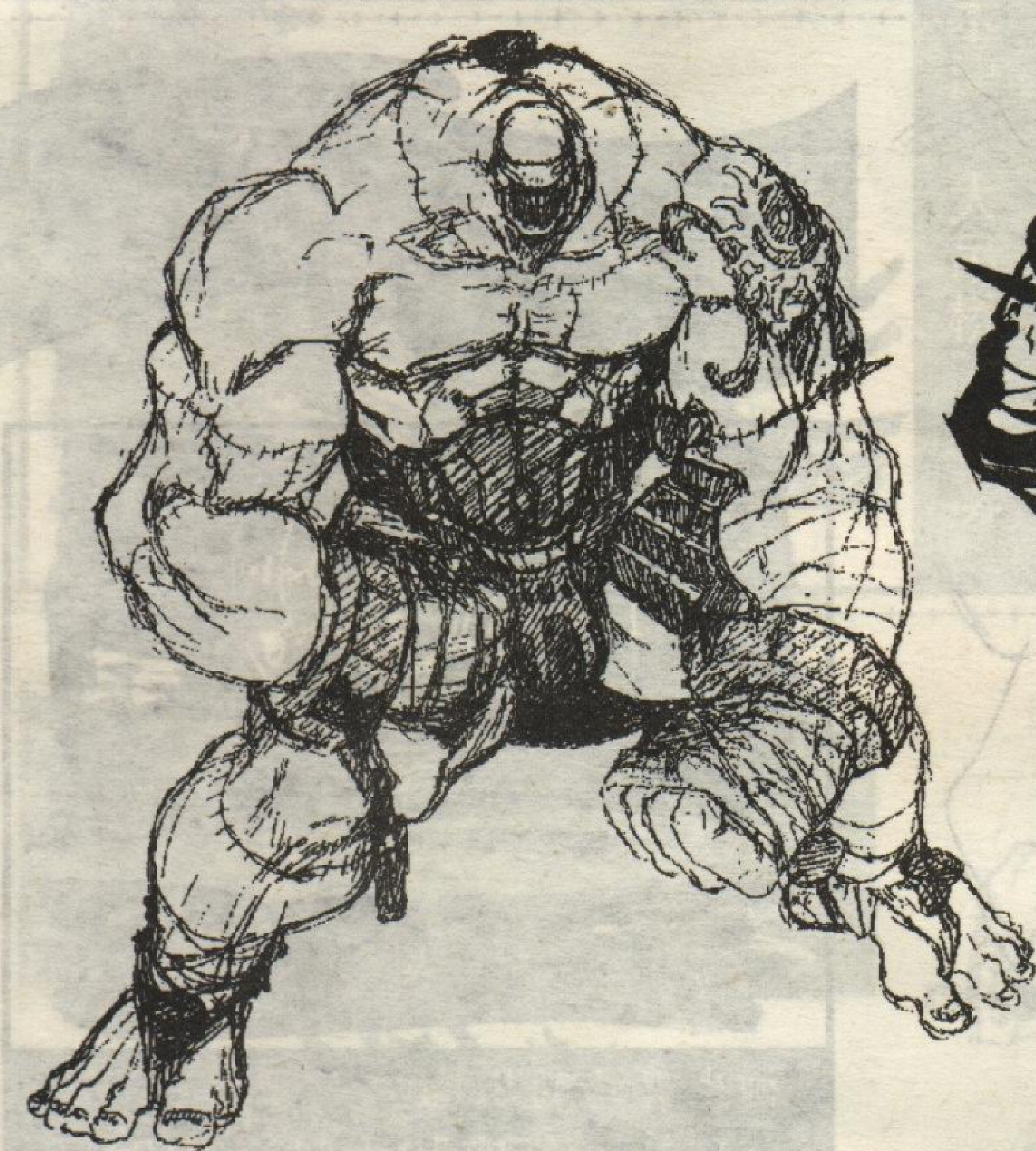


















严陀罗的场地





坏帝尤加的场地





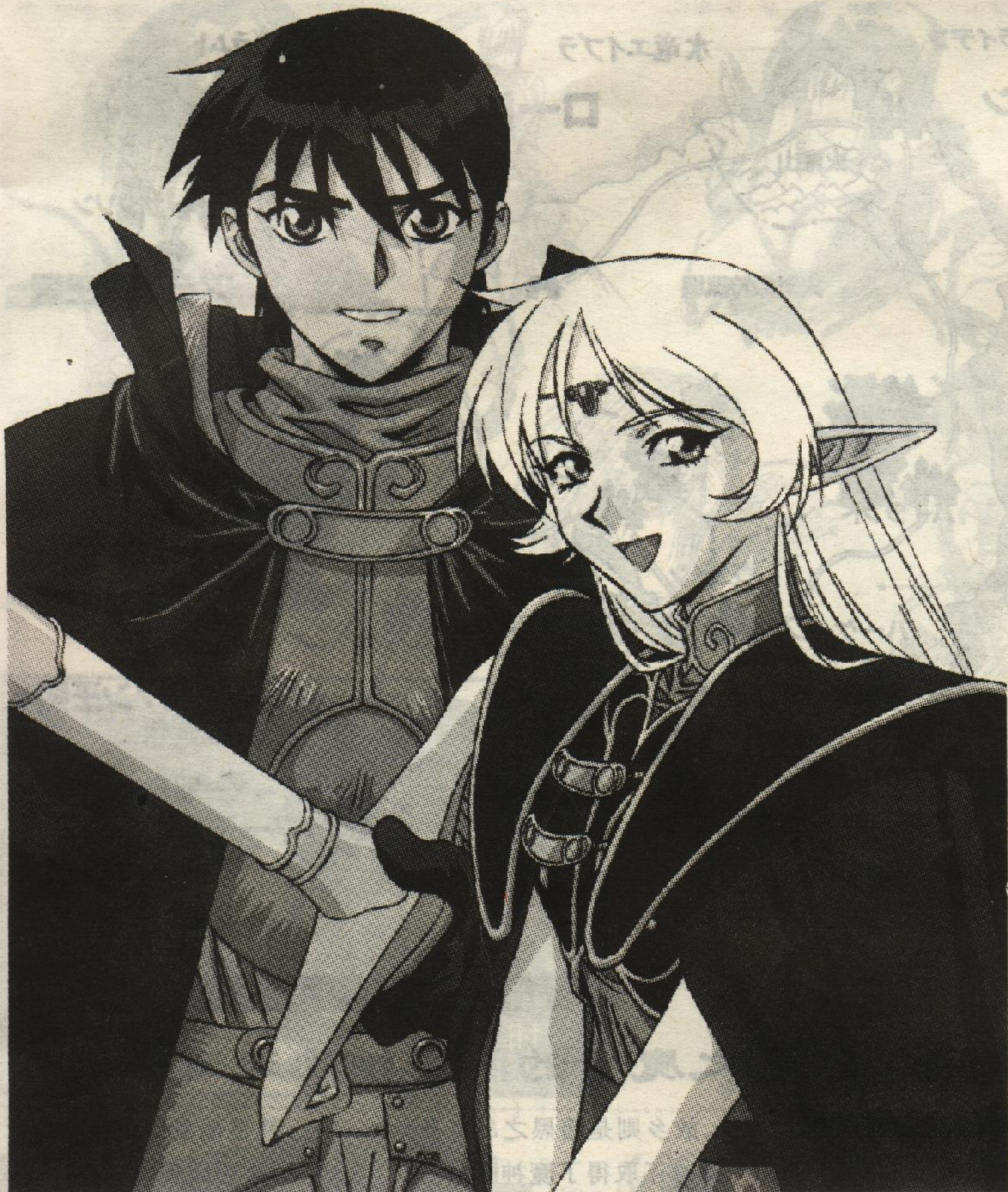




罗德斯岛战记

『Record of Lodoss War』Nawigate Book

～英雄的史诗



今年是《罗德斯岛传说》TV 版最终话放映五周年，而笔者当时在 MD－CD 版的同名游戏中初睹"罗德斯"的风采也已是很久以前的事情了。后来 SFC 上也推出过《罗德斯岛传说》(24M)，虽然系统枯燥，画面单调，但还是忍不住将其打穿。"罗德斯岛"为我们描绘了许许多多被称为"英雄"的人们，以及想要成为"英雄"的人们的故事，"英雄梦"是每个少年心中共有的梦，这或许就是为何它能打动那么观众的原因吧!

《罗德斯岛战记》由水野良原作，曾发行过全七卷的连载小说，目前该系列的故事仍在连载中。1990 年，这部作品被 OVA 化(全十三卷)，陆陆续续又推出过许多改编而成的游戏及漫画。现在，《月刊少年エース》正在连载《罗德斯岛战记～英雄骑士传》。

此次我们所介绍的文字基本以 TV 版和 OVA 版为资料。

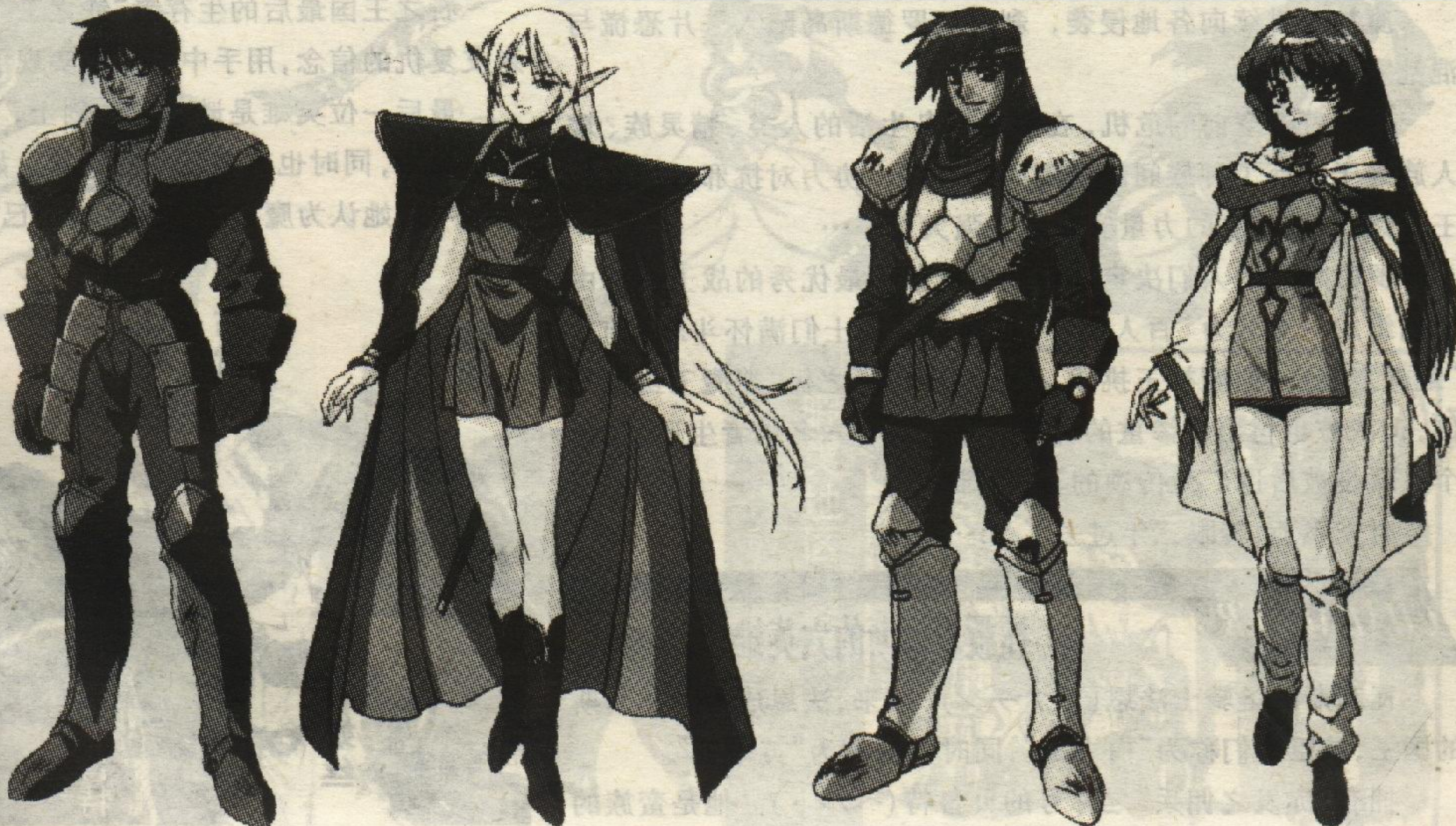
HEORS

THE HISTORY OF LODOSS

活跃在罗德斯岛传说中的人们，下面就请大家随我来看一看他们传奇般的人生!

GO!

LEGENT

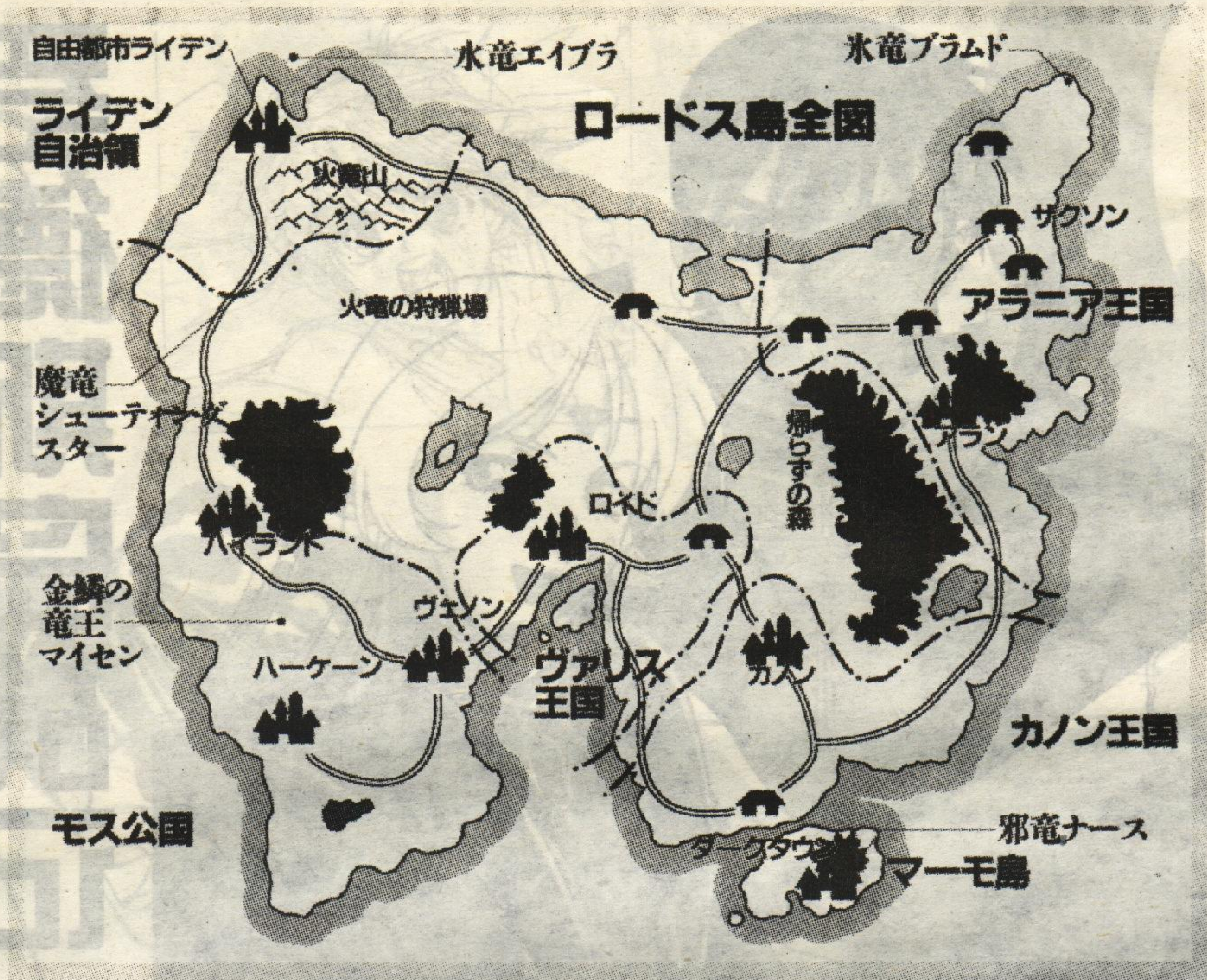


第一章 魔神战争

罗德斯岛(ロードス岛)位于阿雷克拉斯特(アレクラスト)大陆的南方,气候比较温暖。但是,这座岛却被人们称为"被诅咒的岛",茂密幽深的森林和崎岖险峻的山脉中怪兽以及妖魔四处徘徊,绝对是个危机四伏的区域。继400年前阿兰尼亚(アラニア)王国建立以来,卡诺恩(カノン)王国,兰迪恩(ライデン)自治领、莫斯(モス)王国、瓦利斯(ヴァリス)王国等陆续兴起。

罗德斯岛的中北部居住着风之部族和炎之部族。两族势如水火,长久以来争战不休。

在遥远的往昔,罗德斯岛也曾一度被统一。完成这一大业的是被称为古代王国的魔法王国卡斯多乌鲁(カストウール)。



昔日的盟友孰料却成为今日的对手

灰色之魔女的阴影悄然迫近……

STORY 次元之门打开,魔神战争从此开始!

莫斯地方的小国斯卡多(スカード)的太守进入到莫斯公国南部的遗迹——"最深之迷宫"中,他为了得到魔神王的力量以实现自己统治整个罗德斯岛的野心,竟丧心病狂的解开了魔神的封印。可惜,魔神王是绝对不可能服从他的命令的。在将太守杀死之后,魔神王立即召集手下,并以迅雷不及掩耳之势向最大的部落"石之王国"发起进攻。石之王国的国民尽遭毒手,只有铁之王布雷贝(フレーベ)一人侥幸脱险。

魔神王继续向各地侵袭,刹时间罗德斯岛陷入一片恐慌与混乱之中。

面对着这空前的危机,在罗德斯岛生活的人类、精灵族、矮人族终于抛弃了种族间的隔阂团结起来,协力对抗邪恶的魔神王。然而,魔神王的力量实在是太强大了……

罗德斯岛的人们决定从种族中选拔出最优秀的战士,并由他们组成一支名为"百人勇者"的队伍。勇士们满怀斗志,前往"最深之迷宫"向魔神王挑战,那场战斗惨烈之极,恶魔王虽被打倒,但我方也付出了惨重的代价。最后只有六名勇者生还,这六个人就是被后世广为传颂的"六英雄。"

时光飞逝,转眼三年过去了……

CHARACTER 拯救罗德斯的六英雄

瓦利斯的圣骑士法恩(ファーン)。后来,法恩成为了瓦利斯的国王,被臣民们称为"白之王",同时也被称为"英雄王"。

拥有"赤发之佣兵"之称号的贝鲁特(ベルト)。他是蛮族的战士,故乡则是暗黑之岛麻莫(マーモ)。就是他最终刺死了魔神王,同时还取得了魔神王的魔剑"魂碎"。他在回到麻莫岛后,很快将那里的人类,暗黑之妖精等统一起来,建立了麻莫帝国。

罗德斯岛地位最高的魔法师卧多(ウォート)。这位被称为"荒野之贤者"的魔法高手在打倒了魔神王之后,在原来的"最深之迷宫"上面建造了一座塔,在里面过着与世隔绝的生活。

大地母神玛法(マーファ)的司祭,忠诚的信徒,被称为"玛法之爱女"的妮丝。她因在迷宫中与魔神王战斗时,奇迹般的召唤"大地母神"降临到自己的身体中,而导致了寿命的缩短。

石之王国最后的生存者"铁之王"布雷贝。他怀着为故国、为亲友复仇的信念,用手中的巨斧实现了自己的诺言。

最后一位英雄是谜之魔法剑士,她拥有与卧多并驾齐驱的魔法之力,同时也有着超凡的剑技。她的真正身份是"灰色之魔女"卡拉,她认为魔神王的复活对自己来说是一种威胁。



HISTORY 神话时代

■在罗德斯岛还与大陆是一体的时候，曾发生过光明之神与黑暗之神的战争。神们操纵着拥有弑神之力的古龙之王展开恶战，一时间难解难分。

■大地母神玛法与破坏神卡迪斯(カーディス)以罗德斯地区为舞台激战不止，玛法最终以强大的力量将卡迪斯石化，然后她自己也受到了卡迪斯的诅咒。她的身体渐渐腐烂并倒在了罗德斯这片大地上。玛法为了不让卡迪斯的诅咒殃及大陆，以最后的力量将罗德斯从大陆切裂开来。两位神都毁灭了，玛法将力量留在达巴（ターバ)，而卡迪斯则尽力把力量留在了麻莫岛。玛法与卡迪斯的力量残留至今，并一直影响着这两个地区。



第二章 英雄战争

六英雄之一的贝鲁特建立了麻莫帝国，自称皇帝。为了实现统一罗德斯全岛的野心，他指挥暗之军团占领了邻近的卡诺恩（カノン)王国。贝鲁特死亡之后，人们普遍认为麻莫帝国会瓦解，但阿休拉姆(アシユラム)为首的麻莫军四大权力者所组成的评议会却继承了帝国的统治权。阿休拉姆亲自前往卡诺恩，治理该处。

中北部的佣兵王卡修（カシユー)接受了风之部族的提议，担任了夫雷姆(フレイム)王国的国王。

阿兰尼亚国王阿特莫斯七世被其弟拉斯达(ラスター)公爵暗杀，该国处于动乱之中。

多灾多难的罗德斯岛依旧一片混乱，光明在哪里呢?

HISTORY 魔神战争时代

■将罗德斯岛统一的古代王国卡斯多乌鲁灭亡，最后的太守是名叫萨鲁班(サルバーン)的男子。灰色之魔女卡拉是古代王国的后裔，她将自己的精神封印在额饰内，从而获得了不老不死的能力。

■破坏魔神卡迪斯的最高司祭那尼鲁(ナニール)率领蛮族想要统一罗德斯岛。但是，他的行动被阿兰尼亚建国君主阿特莫斯(アドモス)一世所阻止。

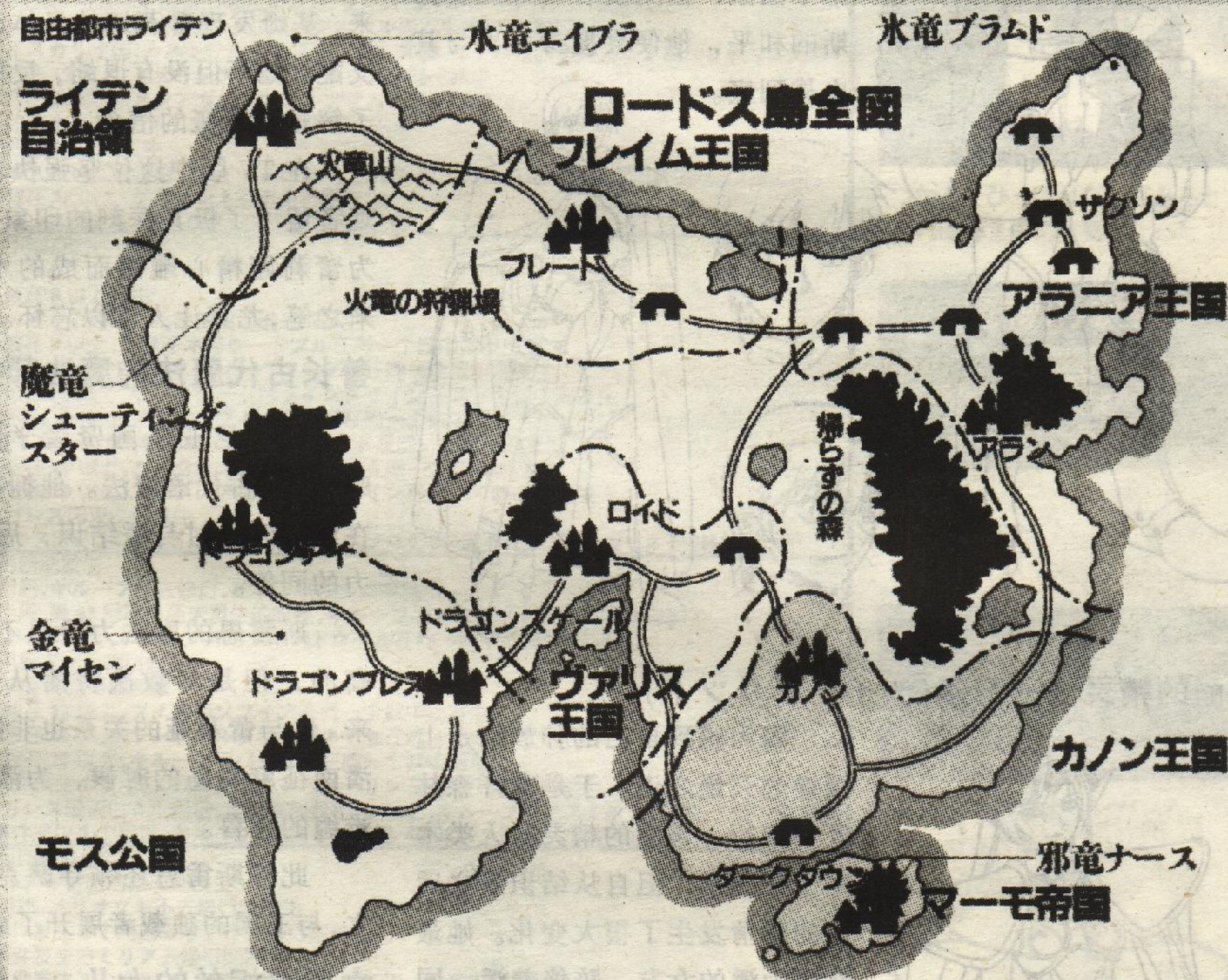
■在“最深之迷宫”，魔神的封印被解开，魔神战争开始。

■最大的矮人族部落“石之王国”遭到魔神王的袭击，惨遭灭顶之灾。

■罗德斯的人民团结起来，“百人勇者”为讨伐魔神王前往“最深之迷宫”。

■“百人勇者”中仅“六英雄”生还，魔神王被打倒。

■“六英雄”之一的大贤者卧多在最深之迷宫的遗址上建立了一座高塔，目的是监视魔神的动态，以防其第二次复活。



魔神封印解放，暗之世界将会复苏。

面对这一切，新的英雄踏上了征程!

STORY 罗德斯岛的天平动摇了

“英雄战争”以麻莫帝国皇帝贝鲁特欲将罗德斯岛统一而展开侵略战争为序幕。在攻陷了卡诺恩王国之后，有了这块富饶的土地为后盾使得麻莫帝国实力大增。接着，暗黑军团又向瓦利斯王国进军，势如破竹般接近其王都罗伊特(ロイド)，取得这样辉煌的战果，有很大一方面原因是由于贝鲁特得到了灰色之魔女卡拉的支持。

此时，年纪尚轻的潘和同伴斯雷恩(スレイン)、乌多·恰克(ウッド·チヤック)以及美丽的精灵蒂多(ディードレット)聚集在一起。在一次极其偶然的机会中，潘救下了被卡拉诱拐的法恩王的爱女凡娜公主。

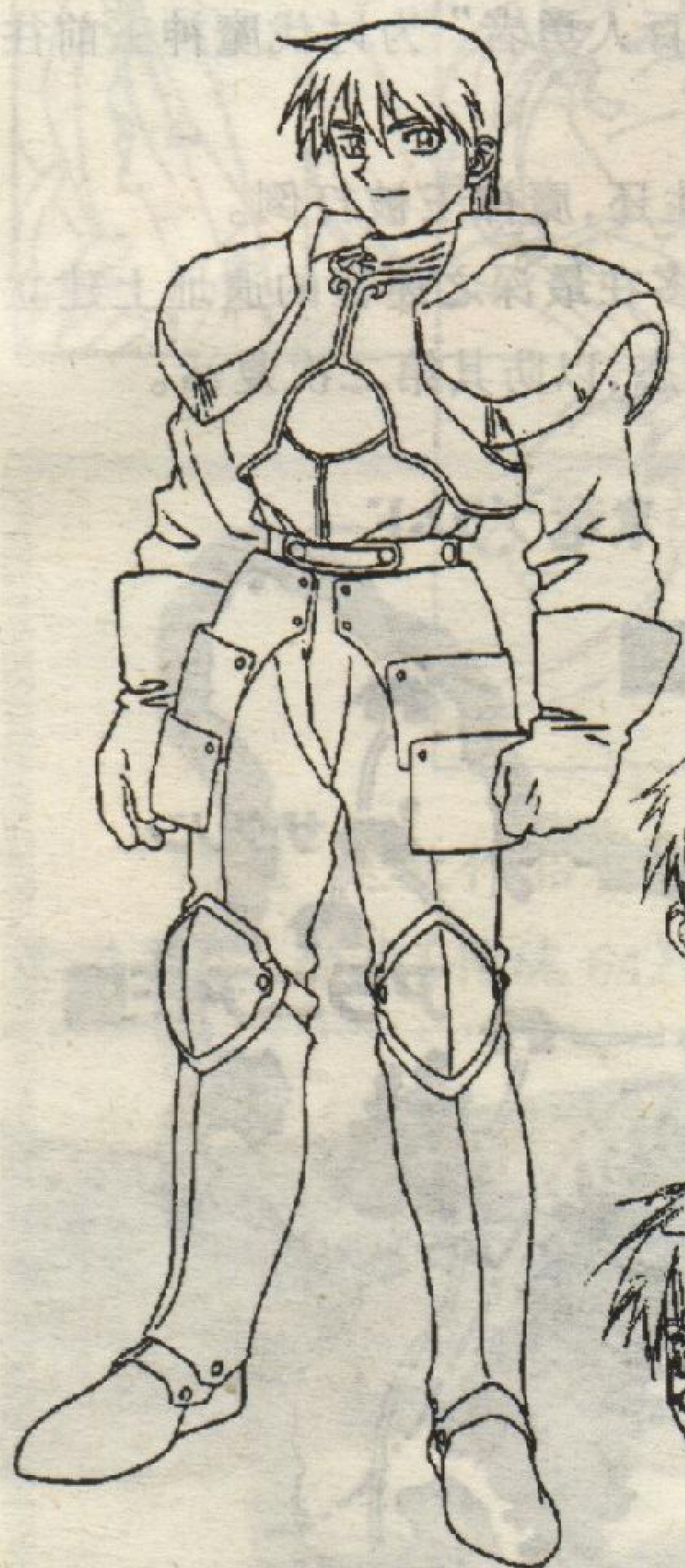
由此，潘得以拜会六英雄之一的“英雄王”法恩，在盛大的宴会上，潘还见到了法恩的好友夫雷姆王国的卡修王。

不久之后，法恩王与贝鲁特的决战在王都罗伊特附近的平原展开。一方是王国勇敢的骑士，其中包括潘和卡修王；另一方

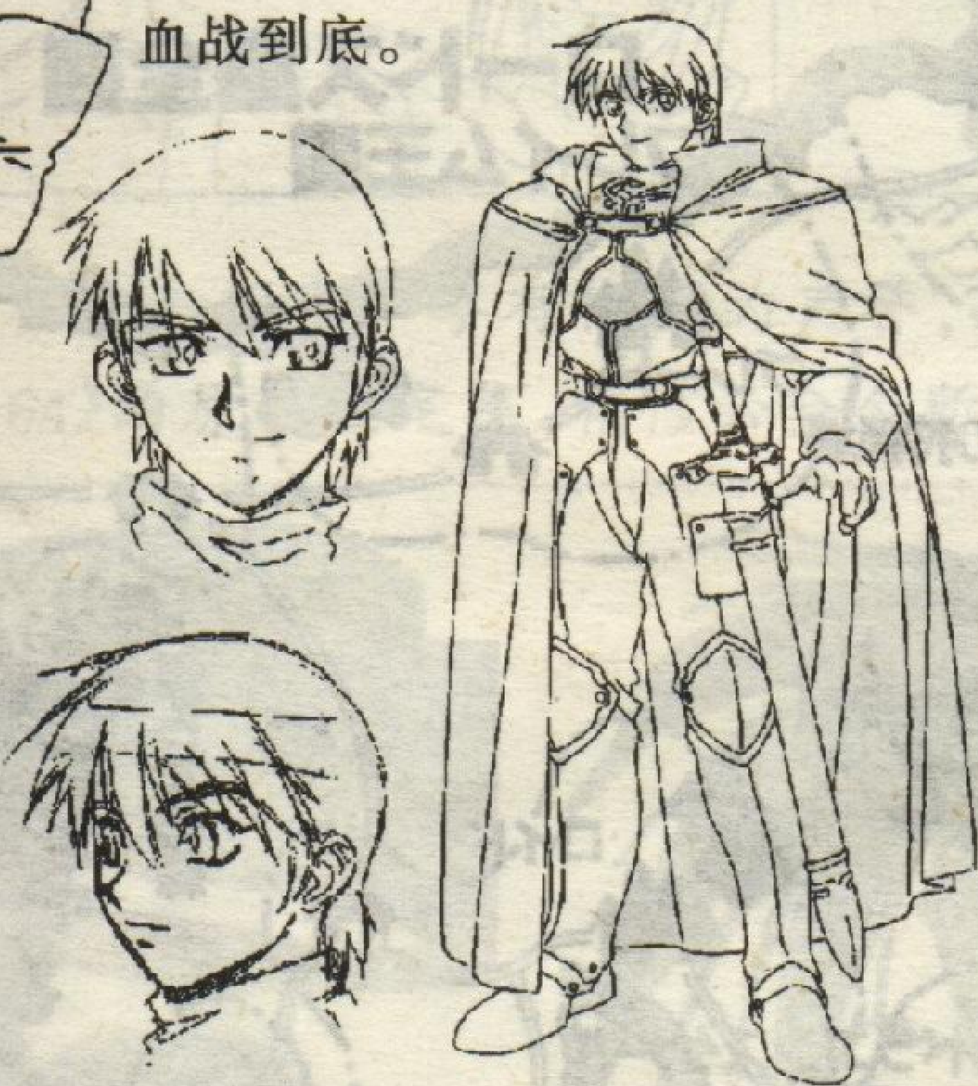
是来自黑暗世界的妖魔以及贝鲁特的得力手下阿休拉姆。战场上血肉横飞，双方死伤无数。最终，法恩与贝鲁特的命运之对决随着两人耀目的剑光一闪而告结束，法恩倒在血泊中，同时身负重伤的贝鲁特则被卡拉用魔杖钉死在地上。两位昔日的英雄就这样归于黄土，这场短暂但却惊心动魄的战役因二人之名而被后世称为"英雄战争"。所有这一切都出自灰色之魔女卡拉的策划，她认为罗德斯岛的天平绝对不能向任何一方倾斜，如有一方取得优势则必然会导致罗德斯岛走向灭亡，所以她的作用便是担当"法码"一般的角色，以便让这里的天平永远平衡。

CHARACTER 自由骑士潘的同伴及对手

主人公自由骑士——潘(パーン)



出生在法拉尼斯王国的萨克索恩村，是个富于正义感的少年。英雄战争时期，他与同伴们多次与在暗中操纵罗德斯命运的魔女卡拉进行对决。潘并不属于哪个国家，但只要有人危及罗德斯的和平，他便会挺身而出与其血战到底。



美丽的精灵——蒂多(ディードリット)



因为感到自己的种族已走上缓慢的灭绝之道，于是离开森林开始旅行。长生的精灵对人类本来十分蔑视，但自从结识潘之后她的感情发生了很大变化。她最终成为潘的女友，陪伴着潘一同为守护罗德斯岛而战。



法莉斯神的司祭——艾多(エト)

艾多是潘的好友，同时也是至高神法利斯（ファリス）的司祭。性格沉稳，但意志坚强。在与潘一起冒险的旅途中，帮助救下了被卡拉劫持的法恩王的女儿凡娜公主。他也参加了"英雄战争"，战后在法利斯神殿的司祭的邀请下，为饱受战乱之苦的瓦利斯的复兴做出了重大贡献。其后，他与凡娜公主结婚，并受到法利斯神殿的推荐而以司祭的身份成为瓦利斯的国王。

矮人族的战士——基姆(ギム)

位于达巴的玛法神殿附近的"铁之王国"是基姆的故乡，那里也是矮人族的聚居地。矮人族拥有强韧的肉体和巨大的力量，基姆则是该族中最出色的战士之一。



在距"英雄战争"八年之前，受伤的基姆曾在玛法神殿疗养，他得到了大司祭妮丝的女儿蕾莉娅(レイリア)的细心照料，可是灰色之魔女卡拉袭击了神殿并将蕾莉娅掳走。基姆一心要救回蕾莉娅，于是来到萨克索恩村(ザクソン)寻访旧友斯雷恩。这期间与潘相会。后来，基姆发现蕾莉娅的身体已被卡拉所支配，他不但没有退缩，反而更加坚定了解救蕾莉娅的信念。



在TV版中这位坚强执着的老人给观者留下了极其深刻的印象，那支由他为蕾莉娅精心雕制而成的木梳成为神来之笔，尤其让人难以忘怀。

善长古代魔法的魔法师——斯雷恩(スレイン)



阿兰尼亚王国贤者学院毕业的魔法师，善长古代语魔法。他拥有丰富的知识，在萨克索恩村与潘结识，后来成为潘最得力的同伴。

斯雷恩的魔法力量虽不是罗德斯岛最高的，但是却数次将潘从危机中挽救出来。他与蕾莉娅的关系也非同寻常，两人在潘南征麻莫岛的时候，为潘抵挡住了最为难缠的怪兽。

此外斯雷恩还领导萨克索恩村争取独立，与王国的独裁者展开了顽强的斗争。

大司祭妮丝的女儿——蕾莉娅(レイリア)



蕾莉娅是玛法神大司祭妮丝（当初参加"魔神战争"的六英雄之一）的女儿，关于她的出生至今仍是个谜。

她曾被卡拉劫持，并为卡拉操纵了身体。在8年之中，卡拉都已蕾莉娅的形象出现，被人们称为"灰色之魔女"。

在卡拉之馆的战斗中，矮人族战士基姆为了将蕾莉娅从卡拉的控制中解救出来，献出了自己的生命，蕾莉娅自此得以逃脱魔掌。

后来，她生下一个女儿，那就是"英雄骑士传"的女主角小妮丝。

被野心所魅惑的男子——盗贼乌多·恰克。

乌多·恰克原本是一名盗贼，一次因失手而被投入监狱。在战乱中，他得以逃脱并加入到潘的队伍之中。起初，在他的意识之中只有金钱二字，但潘等人的高尚行为使其思想逐渐改变了许多。



可是，他心中对“力量”的追求欲依然极其旺盛，在蕾莉娅被解放之后，封印有卡拉精神的额饰控制了他。从此以后，乌多的身体便被卡拉占据。(直到 TV 版最后他仍然没能解脱出来。)

沙漠之佣兵王——卡修(カシュー)

初时只是一名佣兵，但他却在极短的时间内率领风之部族使夫雷姆王国兴旺起来，在众人的拥戴下成为一名杰出的国王，人们尊敬的称他为“佣兵王”。

卡修不仅深受国民信赖，同时在邻国中也享有很高声誉。法恩王生前的时候，也把卡修当作自己的好友。在“英雄战争”时期，卡修王义无反顾的率领手下协助法恩王与暗黑皇帝贝鲁特展开战斗，他的言行为潘的成长树立了一个典范。

法恩王死后，卡修成为罗德斯岛最受人尊敬的国王，同时也肩负起守护罗德斯的重任。当巴格那特欲令破坏神复活的时候，他再次与潘一起开赴战斗的最前线。

黑衣的将军——阿修拉姆(アシュラム)



原本是麻莫帝国的皇帝贝鲁特手下的近卫师团长，在贝鲁特死后，他继承了那柄魔剑——魂碎，成为麻莫帝国最有权力的人物之一。

他的剑技在潘之上，可以与卡修王相匹敌。潘曾数次与阿修拉姆狭路相逢，可惜总未能占到上风。

在“火龙之狩猎场”，他意欲夺取太守的秘宝“支配之王锡”，但却没能成功。一直深爱他的暗黑精灵希罗狄丝(ピロテース)在这一役中死去，心灰意冷的阿修拉姆险些被埋葬在火山之中。

很欣赏他在最终之战中对潘所说的那句台词：“让光明与黑暗在你我的手中终结吧!”最后，他与巴格那特同归于尽。

古代王国的亡灵——灰色的魔女卡拉

她原本是古代魔法王国的后裔，是可将物体赋予魔力的“赋予魔法师”。她将自己的精神封印在额饰之中，从而获得不老不死之力。卡拉就这样控制带上那额饰的人们，在不为人知的黑暗中秘密的操纵罗德斯岛的历史。在卡拉的思想中，她认为罗德斯岛势力必须均衡才行，光明与黑暗无论哪方占优势都是绝对不能允许的。所以，在光明占上风时，她便帮助黑暗一方；而当黑暗占上风时，她便会加入光明的阵营。这就是为什么自古代王国灭亡以来，始终没有人能统一罗德斯岛的原因。当初，在“魔神战争”中她以魔法剑士之名参加了对魔神的讨伐；而她所导演的“英雄战争”也终将法恩和贝鲁特两位力图统一的君主送上了黄泉路。

黑之魔导师巴格那特

麻莫帝国的宫廷魔导师巴格那特(バグナード)在贝鲁特死后，开始了他邪恶的计划。他在魔法方面有着杰出的才能，而且曾在贤者学院修习过古代语魔法。但是，他因学习暗黑魔法而触犯了学院的禁忌，不仅被开除而且被当时学院的学长拉鲁卡斯(ラルルス)施以“制约”之咒语。巴格那特以其强韧的精神力破解了咒语，后来更将自己的魔力提升到极高的境界。在日后的“邪神战争”中，他曾出手强夺太守之秘宝“生命之杖”与“魂之水晶球”，但却被小妮丝(ニース)所阻止。



HISTORY 英雄战争时代

■贝鲁特来到麻莫岛，以三年时间建立了麻莫帝国，自己号称皇帝。

■巴格那特被贤者学院开除。他孤身来到麻莫，辅佐刚刚称帝的贝鲁特。数年之后，贤者学院崩坏，有人怀疑这是巴格那特的复仇所致。

■卡拉(当时仍以魔法战士为宿主)夺取了太守之秘宝“真实之镜”，接着潜人达巴的玛法神殿。在神殿中，她打倒了蕾莉娅进而控制其身体，在这以后的八年间，她都以蕾莉娅的形象出现，因而被称为“灰色之魔女”。此外，她又来到麻莫岛，鼓励贝鲁特展开统一罗德斯岛的战争。

■潘与艾多，斯雷恩以及基姆离开萨克索恩村，在途中，精灵蒂多和盗贼乌多加入队伍。

■麻莫军开始向卡诺恩进攻，并很快将该国置于自己的统治之下。卡诺恩的王族纷纷被杀害，第三王子利奥那(レオナー)大难不死，以后以他为中心结成了“卡诺恩自由军”。

■阿兰尼亚国王卡多莫斯七世被其弟拉斯达公爵所暗杀。这期间拥护拉斯达公爵的王弟派和拥护诺比斯(ノービス)伯阿斯莫恩(アスモン)卿的先王派斗争激烈，阿兰尼亚国王陷人内乱之中。

■卡拉意欲劫持法恩王的女儿凡娜公主，但却被潘等人所阻止。由于这一功绩，潘终于见到了法恩王与卡修王。

■瓦利斯王国的国土被麻莫军占领了大半，法恩王与贝鲁特各自率领手下展开决战，战争以两王的死而告终。贝鲁特手中

的魔剑“魂碎”被其近卫师团长阿休拉姆所得。

■战争终结之后，潘与五位同伴来到露依阿那（ルイアナ）湖附近的卡拉之馆。在与卡拉的战斗之后，蕾莉娅被解放，但基娜却壮烈的牺牲。乌多被卡拉所控制，从潘等人的眼前消失。以后，卡拉的宿主便由蕾莉娅变成了乌多·恰克。

■夫雷姆王国中的风之部族与炎之部族的战斗激化。炎之部族新的族长那鲁迪亚（ナルディア）得到了守护神艾芙利特（エフリート）的力量，并以这种力量向希鲁多（ヒルト）进攻，夫雷姆军完全不是其对手。当然，这一切也与灰色之魔女卡拉有关。战斗中，潘与蒂多竭力协助卡修王，最终将两大部族的守护神艾芙利特和辛恩（ジン）解放，为漫长的部族之争打上了休止符。其间，潘得到了魔法之铠与剑。

■阿兰尼亚王国的萨克索恩开始主张自治权并向王国发表了独立宣言。这招致拉斯达公爵的不满，他派军队进行镇压。针对这一情况，村民团结起来顽强抗争。担任指挥的是斯雷恩，而潘则一如既往的给予了最强有力的支持。

■夫雷姆王国接受了大量因“英雄战争”而颠沛流离的难民，这样一来粮食不足成为一个严重的问题。因位于沙漠而土地贫脊的夫雷姆本为就比别国缺少粮食，现在的当务之急便是尽快找到新的农场。卡修王制定了开拓“火龙之狩猎场”的计划。然而众所周知那里是魔龙生活的地方，而且魔龙还守护着太守的秘宝“支配之王锡”。在卡修王行动的同时，阿休拉姆也踏上了夺取“支配之王锡”的道路……

STORY 在英雄战争之后发生的故事

暗黑之魔导师巴格那特最终的目标是要令破坏神卡迪斯醒来，他在夺得了“支配之王锡”以后，野心越发膨胀。但是，卡迪斯复活的仪式中必须要献上一名精灵的生命。所以巴格那特出手掳走了潘的女友精灵蒂多。

仪式将在麻莫岛的法利斯神殿中举行，一旦巴格那特成功，罗德斯岛将会完全陷入黑暗之中。

为了阻止巴格那特，卡修王亲自率领军队远征麻莫岛，而潘和同伴则作为先头部队提前来到了神殿中。

一路上，各种魔兽纷纷出现，斯雷恩、蕾莉娅以及艾多留下抵拦，而让潘以最快速度赶往幽深的地下——复活仪式举行的地方。

与此同时，在“火龙之狩猎场”中死里逃生的阿修拉姆也来祭坛。他手中的魔剑“魂碎”和潘手中的圣剑（潘出发前，凡娜公主将法恩王生前用的圣剑送给了他）彼此应和，似乎是贝鲁特与法恩的亡魂在召唤着各自的传人。阿修拉姆与潘这两位昔日的对手联合起来与巴格那特展开战斗，最后巴格那特与阿修拉姆同归于尽，在临死前他拚力将“支配之王锡”破坏，因为这样一来就没有人能阻止卡迪斯的复活了。



另一方面，在神殿外卡修王等正与斩不尽杀不绝的妖魔怪兽顽强的拼杀着。空中的战斗更为激烈，守护神殿的邪龙与光明方的金鳞之龙王杀得难解难分，在它们的长啸声中，守护罗德斯的古龙纷纷苏醒。



祭坛载着蒂多缓缓向地底降去，蒂多的生命也在一点点消失。大地龟裂，邪神的气息已侵蚀到地面，事态已发展到千钧一发之际。面对这一情况，一直隐居在高塔之中的卧多也无法坐视不理，他找到卡拉质问这一切是否符合历史发展的必然。但卡拉此时也无法控制事态，他毕竟不是神，他只有将最后的赌注押在潘的身上。

摇摇欲坠的神殿之中，潘拾起阿修拉姆留下的“魂碎”，集合了圣剑与魔剑的双重力量奋力冲向祭坛。卡迪斯的结界在潘的力量以及正义之心的面前瓦解，邪神的复活被阻止了，而潘也终于救下了自己心爱的女子。

为庆祝罗德斯岛又一次迎来了光明，在王都举行了盛大的典礼。此次，战争最大的功臣——潘被封为“罗德斯之骑士”。然而，潘没有出现，也没有接受赠与他的“神圣之铠甲”，他只带着那柄圣剑与蒂多一起飘然离去。

没有人知道他会去哪里，但大家心中却明白总有一天他会回来，因为所有人的命运已与罗德斯岛紧紧连在了一起。

“有一个梦想成为英雄的少年，他以光明为目标，坚信通过战斗可以驱除黑暗。但有光明的地方也必有黑暗存在，两者的斗争将永远不会停歇。当认识到这一事实之后，少年踏上了成为神之英雄的道路。

——引自OVA版《罗德斯岛传说》最终话

HISTORY 后英雄战争时期

■麻莫帝国的暗黑魔导师巴格那特为了举行令破坏神卡迪斯复活的仪式，劫持了潘的女友精灵蒂多。

■潘与同伴艾多、斯雷恩以及蕾莉娅等人前往麻莫岛解救蒂多。与此同时，卡修王率领联军也向麻莫岛出发，誓要将邪恶的巴格那特消灭。

■阿修拉姆从“火龙之狩猎场”逃脱，满怀愤怒的前来寻找巴格那特。

■巴格那特在法利斯神殿的地下开始举行仪式，但中途被赶来的阿修拉姆及潘所阻止。在麻莫岛上空，一直深睡在罗德斯岛的古龙们纷纷苏醒，并分别代表光明与黑暗展开了恶战。



最终，巴格那特与阿修拉姆同归于尽，而潘集合圣剑与魔剑的力量救下了蒂多，并令卡迪斯的复活成为泡影。

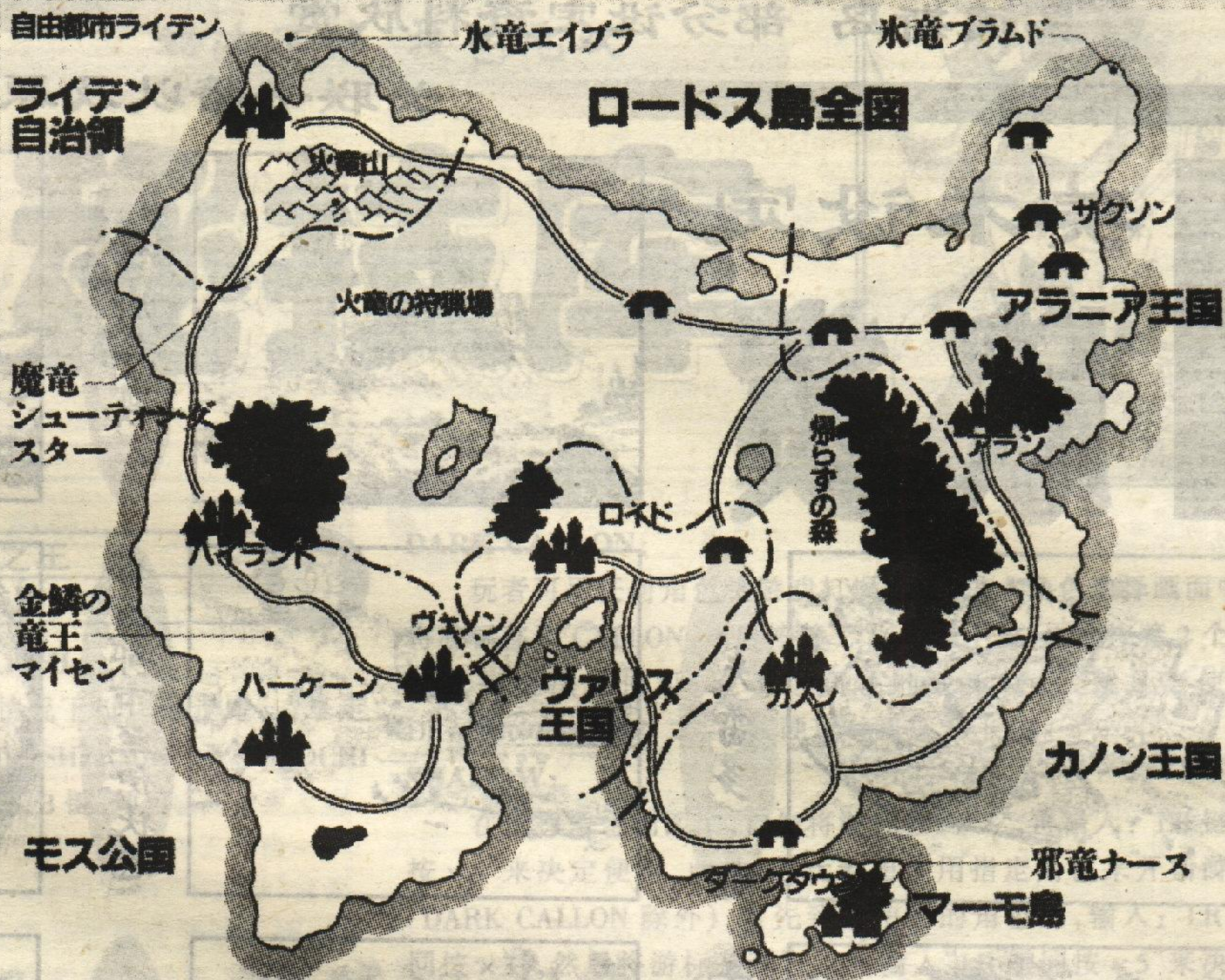
■在王都举行了盛大的庆功仪式，潘被封为“罗德斯之骑士”，其后他与蒂多一起离去。

第三章 邪神战争

兰迪恩自治领涌入了大量“英雄战争”造成的难民，这里还时常遭到魔龙的袭击，时时刻刻都处于危险之中。为了维护自治制度，兰迪恩评论会向邻国夫雷姆王国提出合并要求，卡修王接受了这一提议。这样一来，夫雷姆成为了罗德斯岛最大的国家。

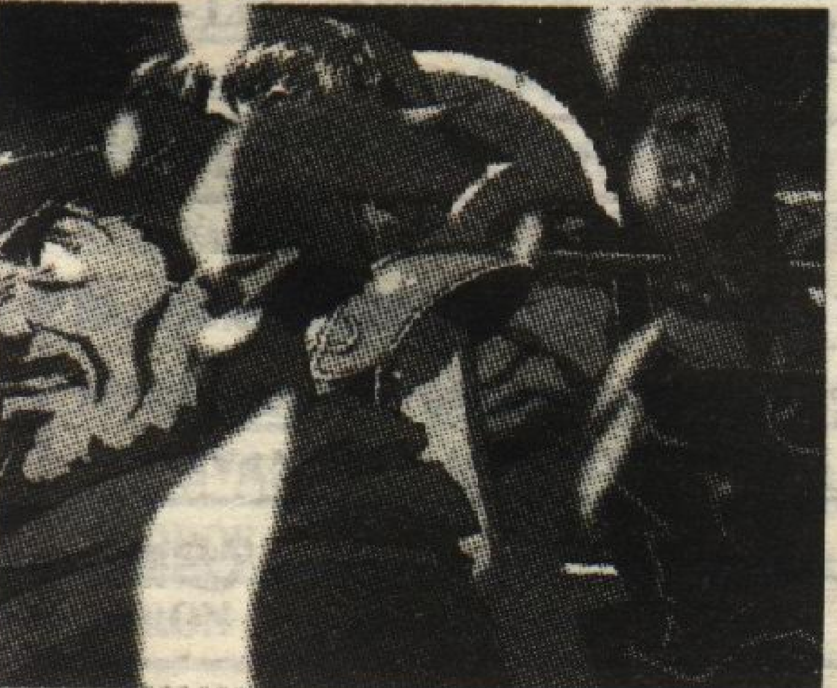
在阿兰尼亚王弟派与先王派的争斗仍未平息。但是破坏神卡迪斯的复活之日已不远了。一场更壮阔的“邪神战争”即将开始。

除了上述的故事外，目前日本正在连载的《罗德斯岛战记～英雄骑士传》也是以“邪神战争”为背景，而主角则是崇拜潘的年轻剑士斯帕克（スパーク），因其故事尚未完结，所以只有留待以后为大家介绍了！









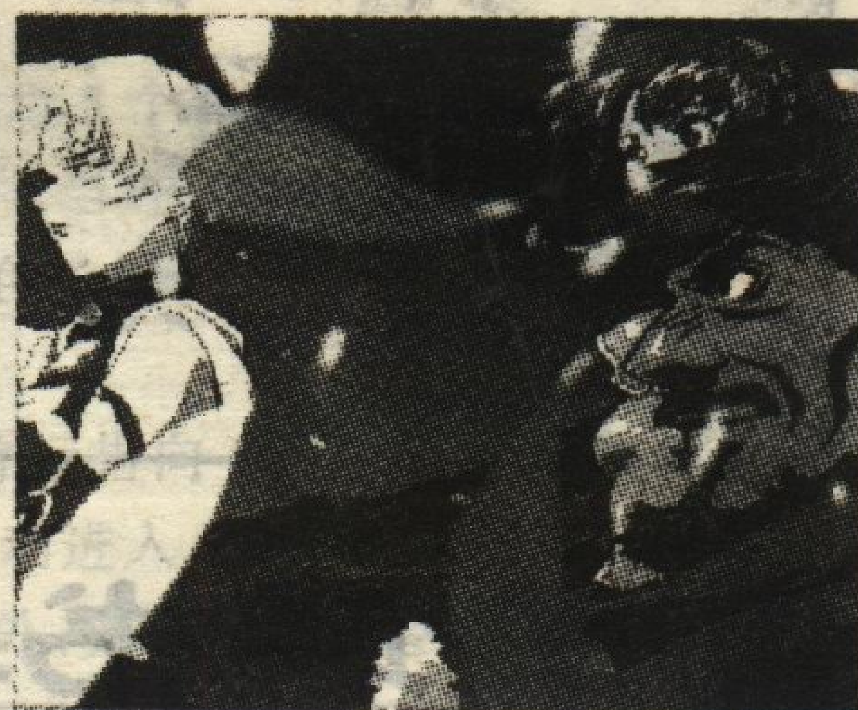
见习骑士——斯帕克(スパーク)



是炎之部族族长的后代，日后有可能继承夫雷姆王国的王位。他十分崇拜自由骑士潘，并以潘为榜样。后来，他接受卡修王的命令去夺回“魂之水晶球”和“生命之杖”。







斯帕克的同伴及对手


丽芙(リーフ)


恰拉克(ギャラック)


卡拜拉(ガヰヘラ)


阿斯达路(アスタール)

玛法之圣女——小妮丝(小ニース)



她是蕾莉娅与斯雷恩的女儿，继承了她伟大的祖母的名字。因为其母蕾莉娅的出生隐藏着极大的秘密，所以小妮丝便接受了极为严格的训练成为可与祖母相匹敌的优秀司祭。





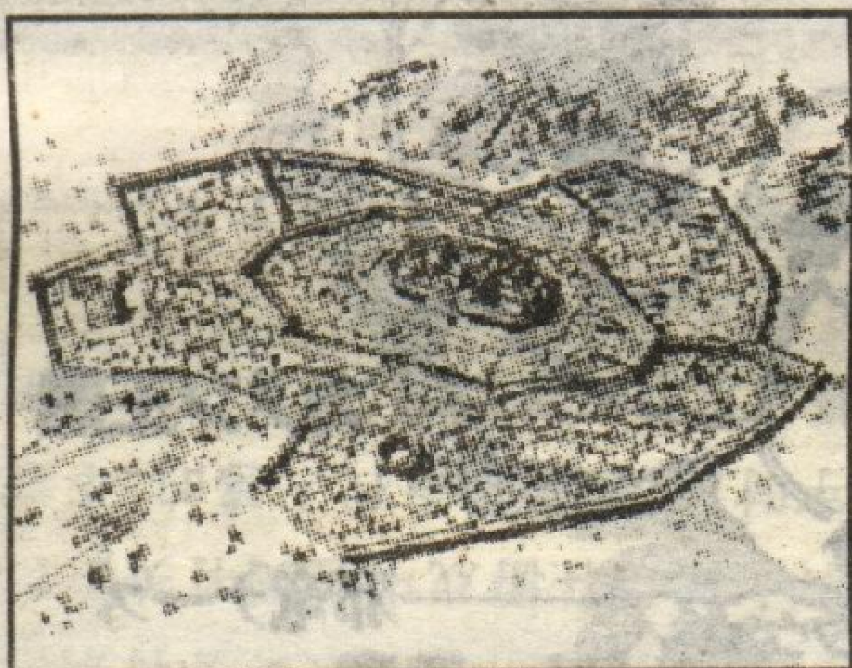
"罗德斯岛"部分设定资料欣赏

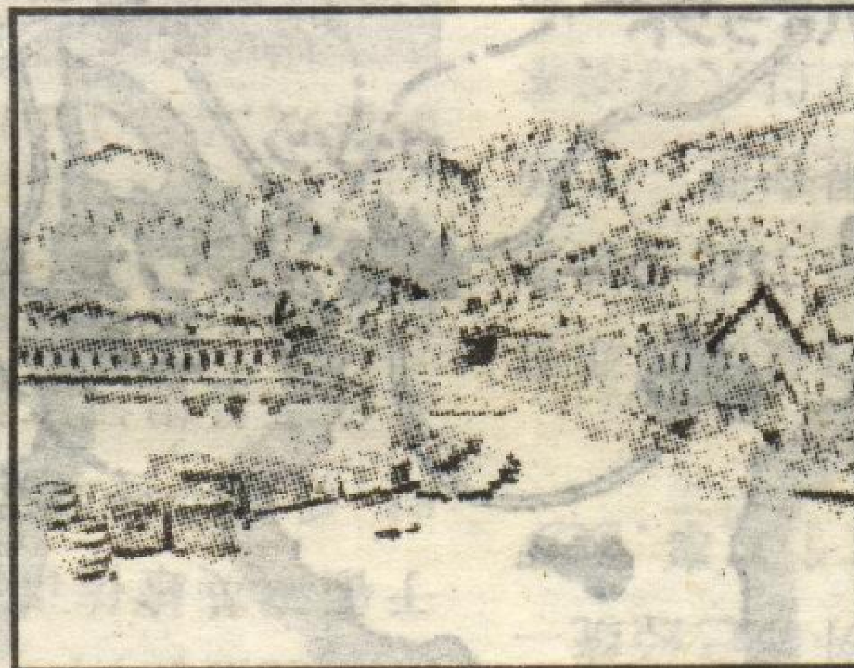
关联书籍以及原作者介绍

美术设定欣赏


玛法神殿


火龙之狩猎场


夫雷多


自由都市兰伊狄恩


萨克索恩村


古代魔法王国


火龙山


麻莫岛

关联书籍介绍





















原著作者介绍



水野良

1963年出生，大阪人，血液为**A**型，巨蟹座。立命馆大学法学部毕业。在上大学的时候就极爱幻想，"罗德斯岛"的故事在那时已有了初步的构想。后来，他从为各杂志介绍游戏开始成为作家。对游戏极感兴趣，喜爱宴会的场面，所以在其小说中也会经常出现盛大的酒宴。他喜爱温泉，并为此经常到各地旅行。在上面的图书中，前面**7**本为"罗德斯岛战记"的第**1**至**7**卷，其后顺序为《妖精之森～蒂多的故事》、《黑衣的骑士》以及《罗德斯岛传说～亡国的王子》。



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

SS '97格斗之王 秘

上海　石武

在"PRACTICE MODE"中使用OROCHI

首先在5位隐藏人物都出现的情况下(即"暴走庵"、"暴走LEONA"、"OROCHI 社"、"OROCHI SHERMIE"及"OROCHI CHRIS")再同按"R键、L键、Z键、Y键、B键"便可。

必杀技

→↘↓↙←+A or B or X or Y

↓↘→+A

↓↘→+B

↓↘→+X

超必杀技

↓↙←+A or X

→↓↘+A or X

SS 恶魔救世主 秘

上海　石武

隐藏人物

胧 BISHAMON:

使用任何角色在没有CONTINUE的情况之余，更需要以不失一个回合下来完成游戏(即每次均只用2 ROUNDS来击败对手)。此外，玩者亦需要在爆机前曾使用2次或以上的"规定技"来击败对手，而详情则请参阅下表：

使用角色规定技

JEDAH	PROVA DI SERVO
BULLETA	BEATTIFUL MEMORY
Q-BEE	+B
LILITH	GLOOMY PUPPET SHOW
DEMITRI	MIDNIGHT PLEASURE
MORRIGAN	DARKNESS ILLUSION
ANAKARIS	PHARAOH SALVATION
	PARAOH DECORATION
VICTOR	GERDENHEIM THREE
ZABEL	HELL DUNK
LEI-LEI	中华弹
GALLON	MOMENT SLICE
FELICIA	PLEASE HELP ME
AULBATH	AQUA SPREAD
SASQUATCH	BIG SLEDGE
BISHAMON	咎首杀
DONOVAN	CHARGE IMMORTAL
PHOPOS	FINAL GUARDIANβ
PYRON	COSMODISRUPTION

敌人角色对应表

使用角色	乱入角色
JEDAH	JEDAH
BULLETA	GALLON
Q-BEE	ANAKARIS
LILITH	JEDAH
DEMITRI	BISHAMON
MORRIGAN	DEMITRI
ANAKARIS	Q-BEE
VICTOR	LILITH
ZABEL	LEI-LEI
LEI-LEI	ZABEL
GALLON	BULLETA
FELICIA	MORRIGAN
AULBATH	FELICIA
SASQUATCH	AULBATH
BISHAMON	VICTOR
DONOVAN	PHOPOS
PHOPOS	FELICIA
PYRON	BULLETA

DARK CALLON:

玩者可用任何角色将游戏打爆，之后进入角色选择画面中，将游标移到CALLON，然后按着L及R键不放，再同按着2个拳键或脚键决定便可。至于这角色的最大特色，就是当使出DRAGON CANNON之后，其硬直时间是 较长的。

SHADOW:

在选择角色画面中，首先将游标移到"?"，再输入："LR键同按×5"来决定便可。此外，若玩者想使用指定角色来开始游戏"DARK CALLON除外)，首先到欲使用的角色上，输入："LR键同按×3"，然后将游标移到"?"，再输入"LR键同按×5"来决定便可。

乱入角色条件:

玩者必需要在游戏开始后5个回合之内，曾使出3次以上的EX必杀技来FINISH对手。当进入第6回合时，便会出现特定的角色来向玩者所用的角色挑战。

EX OPTION:

在模式选择画面中将游标指向OPTION，然后按着L及R键不放，再按START便会自动进入EX OPTION。当中除了有各人物的ENDING片段欣赏之外，更追加了一些系统的设定等。

SS THE HOUSE OF THE DEAD 秘

天津　廖荣双

2位女性角色——SOPHIE&RESEARCHER

在"SATURN MODE"的选人画面中，同按L及R键来输入："↓、↑、X、Y、Z"，成功的话便可以使用2位女性人物。当中MOVIE的部分虽然会与主角相同，但难度则比主角的为高。

积分显示

要在画面中显示玩者积分的话，只需要在游戏途中同按L及R键来输入："X键×3"，这样在游戏画面中便会出现玩者的分数。

AUTO RELOAD

在游戏途中，同按L及R键来输入："Y键×3"，成功的话会发出一声音效。之后每当玩者的弹药用光时，游戏便会自动为玩者进行RELOAD。这样不但节省了不少时间，亦可令玩者更能专心去进行游戏!

SS 湾岸 TRIAL LOVE 秘

天津　廖荣双

人名秘技

进入游戏的名字输入画面时，输入名字"たるまさん"，便可以令到其他敌车的速度慢下去，于是己车便可轻易获胜。这秘技适用于中学生编及高校生编。

PS G DARIUS 秘

四川 刁展卓

无限 CONTINUE

只要在“ARCADE MODE”中，CONTINUE 数达 100 次以上，之后回到“ARCADE OPTION”里，便发现 CREDIT 的设定可由最多的 9 次变为“FREE PLAY”，亦即是无限 CONTINUE 了。

观赏 MOVIE 模式

当玩者将游戏打爆 2 次或以上之后，进入 OPTION 画面中，然后指向“MOVIE”一项，跟着顺序输入：“←、→、←、→、L1＋L2＋R1＋R2(同按)”，再○键决定。成功的话，便可以随意赏游戏中全部的 MOVIE 片段。

PS PLAYSTADUM 3 秘

四川 刁展卓

使用隐藏队伍－“OLD BOY”

玩者若想在“HOME RUN RACE”模式中使用的话，则只需要在球队选择画面中，用 2P 手键来顺序输入：“×、○、△、□”便可。另外若玩者想在“TEAM EDIT”中使用，便只需要在“NEW FORM”选择画面中，同样用 2P 手键来顺序输入：“×、○、△、□”便可。留意的是，此队“OLD BOY”乃由各球队监督及教练所组成，故此其力将会十分强劲！

投手变成发球机?!

在练习模式中，选择进入“BATTING TRAINING”，之后在开始练习前按 START 键暂停，移到“投手・左/右”一项，再同时按着 L1 及 R1 键后按□，在一声音效后，便会发现有一部发球机来为进行练习了。

增新球场

在“OPEN 战”、“PENNANT RACE”、“GROWING UP”及“HOME RUN RACE”等模式中的选择球场画面里，用 2P 手键顺序输入：“×、○、△、□、”便会增加了一个名为“BEACH STADIUM”的新球场予玩者选择。此外，在“HOME RUN RACE”模式中，当玩者在懵增加了“BEACH STADIUM”球场选择之后，只要再用 2P 手键顺序输入：“□、△、○、×”，便会有另一个名为“海中 DOME”的球场可供选择。

PS 铁拳 3 秘

湖北 JACK

在“PRACTICE MODE”中进行招式录影及重播

当玩者在选定好角色后，便会出现一个名为“MODE SELECT”的选项。此时玩者首先选择“FREE”，然后同按“L1 键＋L2 键＋R1 键＋R2 键”，再按○键决定便可。

第 3 款人物服饰

以下所介绍的人物，均拥有第 3 款的衣饰，而使用方法就是按 START 键来选择人物。至于其出现的条件，请参阅下表所示：

人物	服饰	出现条件
LAW	黄色紧身衣	游戏最初时已可使用
GUN JACK	迷彩服	在“ARCADE MODE”或“VS MODE”中使用 GUN JACK 超过 10 次或以上。
ANNA	斑马裙	在“ARCADE MODE”或“VS MODE”中使用 ANNA 超过 25 次或以上。
凌晓雨	校服	在“ARCADE MODE”或“VS MODE”中使用凌晓雨超过 50 次或以上。
风间仁	校服	在“ARCADE MODE”或“VS MODE”中使用风间仁超过 50 次或以上。
EDDY	变为 TIGER	使用最少 16 位不同的角色打爆“ARCADE MODE”。

PS 斗魂烈传 3 秘

湖北 JACK

使用隐藏角色

隐藏角色	输入指令
SUPER・STRONG・MACHINE	在标题画面时顺序输入□、○、←、→、SELECT
蝶野(BABY FACE)	在标题画面时顺序输入△、×、↑、↓、SELECT
狂神ライガー	在标题画面时顺序输入□、×、→、↓、SELECT
たいがつますく	在标题画面时顺序输入○、△、←、↑、SELECT

PS 修罗之门 秘

北京 夏白辛

使用四位隐藏人物

在模式选择画面中，顺序输入：“L2、△、R1、×、L1、□”。成功的话，除了会有一声音效之外，而标题更会由红色变成蓝色以表示成功。之后，在选人画面中，玩者只需根据下表所示的方法来输人，便可以使用隐藏人物了。

隐藏人物	使用方法
不破北斗	将游标移到陆奥九十九上，然后按着 R1 键来决定。
龙造寺舞子	将游标移到龙造寺彻心上，然后按着 R1 键来决定。
邪琉娜	将游标移到雷恩上，然后按着 R1 键来决定。
破坏王	将游标移到哈利斯上，然后按着 R1 键来决定。

PS 侍魂～剑客指南 PACK 秘

北京 杨森

《侍魂》隐藏人物——天草四郎时贞

玩者可使用任何一个角色完成“STORY MODE”，SAVE 后进入“VS MODE”中的选人画面，把浮标移向“?”，然后同按“L1、L2、R1、R2”四键不放，再按 START 键决定便可。

霸王丸乱舞技

当霸王丸的体力被扣至出现红色闪烁状态，而且又处于“怒爆发”状态下，便可以输人以下指令：“↓↘→＋□×”。成功后的话，霸王丸便会使出乱舞技，由于威力强劲，被击中的对手肯定非死则伤。可惜的是，此技只能在 VS MODE 中使用。

隐藏 OPTION

使用任何一位人物完成“STORY MODE”，SAVE 之后在模式选择画面中移到“OPTION”上，然后同按“L1、L2、R1、R2”四键不放，再按 START 键进入便可。

而各隐藏 OPTION 的作用，请参阅下表所介绍：

模式	解说
NOWAIT	将游戏的速度加快(只可在 VS MODE 中作用)
RENZAN	显示连斩的数目(任何模式皆可)
ENBUOUT	在 STORY MODE 中取消“演武”项目
STAFFROLL	在爆机后，取消 STAFF 名单显示
TINYSEL	取消了人物相片的简易选人模式
BGM	提供 NORMAL 及 ARCADE 二种音效选择

《真侍魂》隐藏人物——罗将神 MIZUKI 及黑子

方法 1：使用任何一个角色完成“STORY MODE”，SAVE 后便可以在“VS MODE”中选用他们。

方法 2：首先进入“VS MODE”中的选人画面，然后将“L1、L2、R1、R2”四键同按便可。

人物变成 Q 版?!

在游戏途中，玩者只需要输入下表所载的指令，便可以令所使用的人物变成毛公仔。另外，当玩者“解决”对手时，按上、下、左、右便可令人物使出特定的胜利姿势。

人物	指令
霸王丸	→↘↓↙←→←＋△
桔右京	↘↓↙←→↓↘＋△
柳生十兵卫	→↘↓↙←→←＋○
娜姆露露	↘↓↙←↓↙＋○
夏洛特	↘↓↙←↓↙＋○
千两狂死郎	→←↙↓↘→←＋○
王虎	→←↙↓↘→←＋○
地震	→←→←→←↓＋△
不知火幻庵	↘↓↙←↓↙＋×
加尔福特	→↘↓↙←→←＋×
服部半藏	→←→←→←↓＋□
牙神幻十郎	→↘↓↙←→←＋△
查姆查姆	↘↓↙←↓↙＋×
花讽院和仲	←↙↓↙←→＋○
NEINHALT SIEGER	→↘↓↙←→←＋□
黑子	↙↓↘→↓↘＋○

PS FIRE WOMAN 缠组 秘

北京　孙奇星

选择版头

这秘技可令你选择喜欢的角色作为标题画面的公仔。玩之前记着先插上记忆卡，跟着进入游戏，在播完 OPENING MOVIE 之后，而正式的标题画面未出来之前，只要同时按着下表的所有按键不放直至出现标题画面，便可令到喜爱的角色成为标题画面的主角了。

角色	按键
美加	↑、L1、L2
穗乃果	→、L1、L2
まどか	↓、L1、L2
花奈	←、L1、L2
摩子	↑、L1、R2
由宇	→、L1、R2
美幸	↓、L1、R2
玲子	←、L1
凉子	↑、L1
さやか	→、L1
ひうみ	↓、L1
爱子	↑、L1、R1
无缝	→、L1、R1
ふさ	↓、L1、R1
わたる	←、L1、R1
京介	↑、L1、L2、R2
式岐	→、L1、L2、R2
慎辉明	↓、L1、L2、R2
ジョー	←、L1、L2、R2
Sガールズ	←、L1、L2
たま	↑、L1、L2、R1、R2
缠组	→、L1、L2、R1、R2

PS 大阪湾岸 BATTLE 秘

北京　李岩岩

NUMBER 之密秘

从 SCENARIO 或 ATTACK 开始游戏，会进入一个 NUMBER EDIT 的画面，此时只要输入下表的不同 NUMBER，便会有不同效果。

MODE 之种类	NUMBER	效果
TIME ATTACK MODE	なたわ 88 わ 1-93	可选择道顿堀 COURSE
	なたわ 33 め 74-11	可选择里六甲 COURSE
	なたわ 45 う 78-90	可选择里六甲及道顿堀 COURSE
	なたわ 77 な 53-00	可选择里六甲及道堀 COURSE、使用一般车及 SPECIAL 车
TIME ATTACK MODE 及 SCENARIO MODE	なたわ 71 り 47-39	可使用 SPECIAL 车
	なたわ 71 ゐ 44-38	可使用一般车
	なたわ 78 ら 84-50	可使用一般车及 SPECIAL 车
	なたわ 33 も 8-02	可使用 FUNKY-802
SCENARIO MODE	なたわ 71 ま 59-69	所持 POINT 由 8,020,000 开始
	なたわ 54 わ 8-09	可以看 ENDING MOVIE

PS GUNDAM THE BATTLE MASTER 2 秘

广州　周耀

在标题画面中，顺序输入以下指令"L1×4、R1×4、L1、R1、L1、R1、L1、R1、L1、R1"。成功的话，玩者便可以在"VS MODE"中，选用隐藏机体——"红色渣古"来进行对战。

技名	指令
ZAHU MACHINE GUN	↓→+拳键
CRACKER	↓←+拳键
RISING TACKLE	↓→+脚键
HEAT HAWK	→↓←+拳键
CRACKER SPECIAL(超必杀技)	↓→↓→+拳键

PS PARASITE EVE 秘

广州　梁峥

300 发子弹

玩这 GAME 经常会出现不够弹用的情况，但现在终于有秘技可以解决了！在警察局的武器管理室中有一个柜台，在那里有一个内藏 30 发子弹的宝箱，在取了一次之后，原来是还可以再取的，只要离开警察局后再回来便可以，只要重复的做便可增加弹数，不过在取了 10 次后便会停止供应。

GB 热斗 REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL 秘

广州　梁峥

使用八神庵及吉斯

方法一：

在游戏中首先进入"OPTION"画面，将游标移到 SOUND TEST，然后按"一下 START 键，人物便会变成"八神庵"。而若将游标移到 KRAUSER 处，然后按一下 START 键，便会出现"吉斯"予玩者选择了。此外，如果将数目变成"11111111"的话，更可以无限使出超必杀技。

方法二：

在不限 CONTINUE 的情况下，以难度 NORMAL 以上来爆机。之后回到选择人物画面中，将游标移到 BILLY 处，然后按一下 START 键，人物便会变成"八神庵"。而若将游标移到 KRAUSER 处，然后按一下 START 键，便会出现"吉斯"予玩者选择了。

吉斯出招表

招式	指令
◆必杀技	
烈风拳	↓←+B
DOUBLE 烈风拳	→↓←+B
上段当身投	↓→+A
里云隐	↓→+B
疾风拳	空中↓←+B
DOUBLE 疾风拳	空中→↓←+B
邪影拳	←→+B
◆超必杀技	
RAISING STORM	↓→↓←↓+B
◆潜在能力	
THUNDER BREAK	↓→↓→+B
DEADLY RAVE	↓←↓←+B

八神庵出招表

招式	指令
◆必杀技	
暗拂	↓→+B
葵花	↓←+B
琴月阴	→↓←+A
鬼烧	→↓→+B
屑风	←↓→+B
◆超必杀技	
八稚女	↓←↓→+B
◆潜在能力	
八稚女 2	↓→↓→+B
八酒杯	↓←↓←+B

ARC FIGHTING VIPERS 2 秘

广州　梁峥

太阳假面现身！

这 GAME 原来是有一个叫太阳假面 DELSOL 的隐藏角色，使用方法很简单，若是开机时间超过 250 小时的话，把选人框推到画面外便可选到。而开机时音若还未超过 250 小时，便要在选人剩余时间只得 18 秒之内把控杆推上，便可选到。



编读往来

交流感情的园地 倾吐心声的舞台

责编/若雨

在4月SS的全力一击(《樱花大战2》、《基伦的野望》、《机器人大战F–完结篇》、《光明与黑暗Ⅲ——被狙击的神子》以及《恶魔战士Ⅲ》)为春季发售狂潮圆满的画上了句号,但不知在夏季SS是否还能风光再现?新主机的开发及发售的公布,等于SEGA自我承认了在次世代上的竞争失败,不过在这部主机上毕竟还有不少令人难以忘怀的作品,让我们预祝SEGA的下一部主机能够成功。

《电子游戏典藏本》登场后,广大读者反映强烈,与《电子游戏最新指南与攻略》采用不同风格的此书能够被大家认可,我们甚感欣慰。

《电子游戏最新指南与攻略3》的制作已经完毕,5月15日会与大家见面,书上内容丰富异常,对玩家们应该有不少的帮助。

●贵刊的《电子游戏典藏本》内容很好,我个人认为是贵刊迄今为止制作水准最高的一本书。"知识之章"让我受益非浅,了解了许多与游戏有关的事情,其中《超时空要塞特集》和《历史传说中十次幻之对决》最令我兴奋;"回顾之章"前面的编辑自白形式新颖,《格斗之王秘话》所披露的K.O.F的最新情报的确叫人惊叹;"攻略之章"虽然数量不多,但是篇篇精采异常,希望贵刊能经常出这样的书籍。

广西 叶雅平

▲《电子游戏典藏本》中的确凝聚了本刊编辑的心血,从组稿到撰文至编辑排版,大家都煞费苦心,此次本书得到了不少的好评,也使大家心都平解了许多,毕竟一本基本脱离攻略的书刊能否"合大家胃口"?这在此书上市前,对我们来说还是个谜。在这里我们也要感谢在制作此书时对我们有所帮助的朋友们,以及广大爱护和关心我们的读者。

"知识之章"与"回顾之章"得到广大好评的同时,对于"攻略之章"许多朋友都认为攻略虽精但没有数量。对于"攻略之章"我们是这样认为的:本书并非以攻略为主,而此章的登场,是想把几款值得"典藏"的大作以精美而全面的制作呈现给朋友们。对于"攻略"这一向是我们的主力军,凭本刊编辑部内外几位GAME的老玩家,以最快的速度为大家送上游戏攻略并不困难,这在期刊及《电子游戏最新指南与攻略》中已有表现,因为这次"典藏本"是想为大家奉献以知识性、趣味性为主体的书籍,所以将"攻略"部分减少了,如果大家需要大量快速而完整的攻略,请看我们的期刊及《电子游戏最新指南与攻略》丛书。

●《电子游戏最新指南与攻略》中将年底和年初的一些优秀作品收录其中,不知此回的《电子游戏最新指南与攻略3》中会有什么"名著"登场呢?

安徽 必晓

▲《电子游戏最新指南与攻略3》的内容有许多的朋友都来信询问过,本来不应向大家公布书中的具体内容,但是问询和建议加入新内容的来信太多了,看来只有于此稍稍透露一下:"攻略"中有大家熟知的AKIRA先生的《樱花大战2》,篇幅极为庞大,其中包罗了游戏中全部的选项及个人情节,大家依照此攻略就算不懂日文也能达成自己的目标。《寄生前夜》的攻略极为详尽,包括所有的地图,大家还可以挑战一下穿版后第二轮的七十五层电视台。"热斗出招"中此回有"《铁拳3》详尽分析",PS的"铁拳"FANS可以凭此了解《铁拳3》的新系统和新加入的招术,而初次接触《铁拳3》的朋友也不用担心,"分析"一文中有"初级者篇",掌握此篇就可谓"登堂入世"了。还有其他一些精彩的内容在此就不便详述了,请大家到进去看《电子游戏最新指南与攻略3》吧!

●听说SEGA又要出下一代的主机了,可我是最近才买的SS(土星),如果过不了几个月土星被淘汰,那我这台土星岂不是白买了?这可是我攒了快一年的钱才买的!

南京 JACK

▲SEGA是要出下一代主机了,但是就目前来看SS还不可能在极短的时间内被淘汰,最起码在今年SS还会有新作品发售,而且这几年来SS还有不少优秀的作品,你在繁重的学习之余可玩一玩这些作品,相信也会需要一、二年的时间。另外,我本人也建议你并不要急于把SS出手卖掉,虽然去买SEGA的新主机也算是目前的一种"消费时尚",但是这也要取决于具体的经济状况,你本人目前尚无经济来源,所以应该以一种冷静的心态去面对变化万千的游戏市场。

说到这里,我想说高句题外话。随着生活水平的提高,人们的消费观念也在发生着变化。关键是要看如何认识和安排消费,以使我们的生活更加美好。如果对消费要求不加节制,那么必会使对消费的追求走向极端。作为宣传媒体,尤其是一本面向广大青少年的杂志,首要的责任应是引导和培养青少年正确的消费观,片面的追求流行、追求时尚是盲目的,也是不负责任的。

在《电子游戏典藏本》中《生化危机2》这篇攻略应感谢北京的戈林先生为我们提供了地图及部分重要资料。

漫园

◀红丸腕电

作者:DEVIL

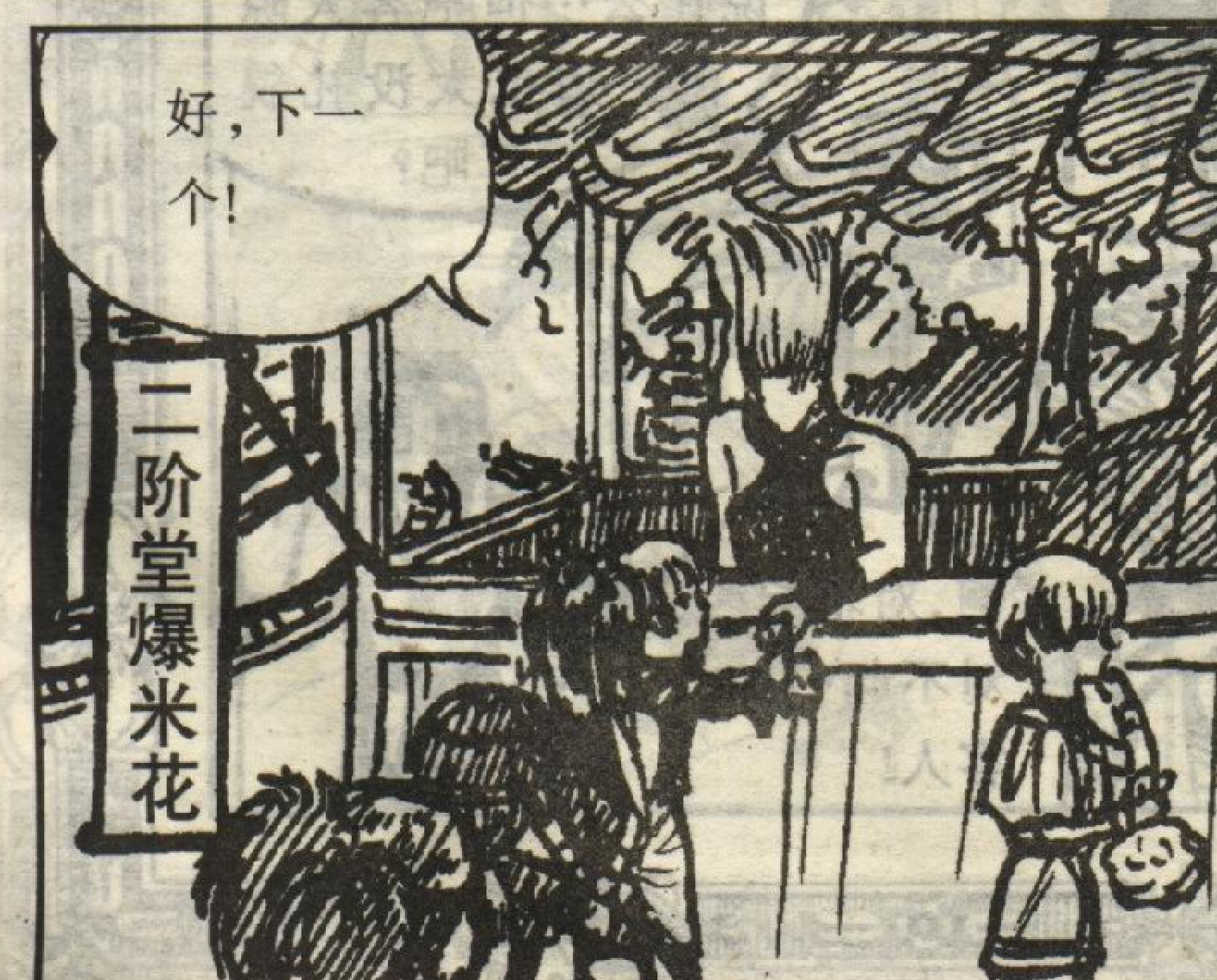
▶琴月·阳

作者:DEVIL

















近来收到不少读者的来信，信中对『漫园』栏目今后的发展提出了不少有益的意见和建议。经过与诸位同仁的商议，『漫园』栏目在下期将会作出重大变更。变身后的『漫园』内容会更为丰富，相信所有喜爱漫画的朋友都会从中得到相应的乐趣。此外，提醒给漫园投稿的朋友一句，一定要寄来原稿才有刊登的可能，复印件恕不考虑。近来，SS的游戏有不少名篇问世，象《超级机器人大战F完结篇》以及《光明力量III～被狙击的神子》等，希望大家能投来相关的作品。谢谢捧场，下次再见！

——MOMO

讨债

作者:冼宇锋

注：POWER CHARGE 吹飞对手后，下蹲轻拳空振强制 CANCLE POWER CHARGE 可将对手连续吹飞至气绝或死亡(挑机禁招)。



特瑞选手成功地连续六次用 POWER CHARGE 吹飞对手，漂亮的赢得了这场比赛。







剔头匠

作者:冼宇锋











广东冼宇锋

◀侍魂 64 之色

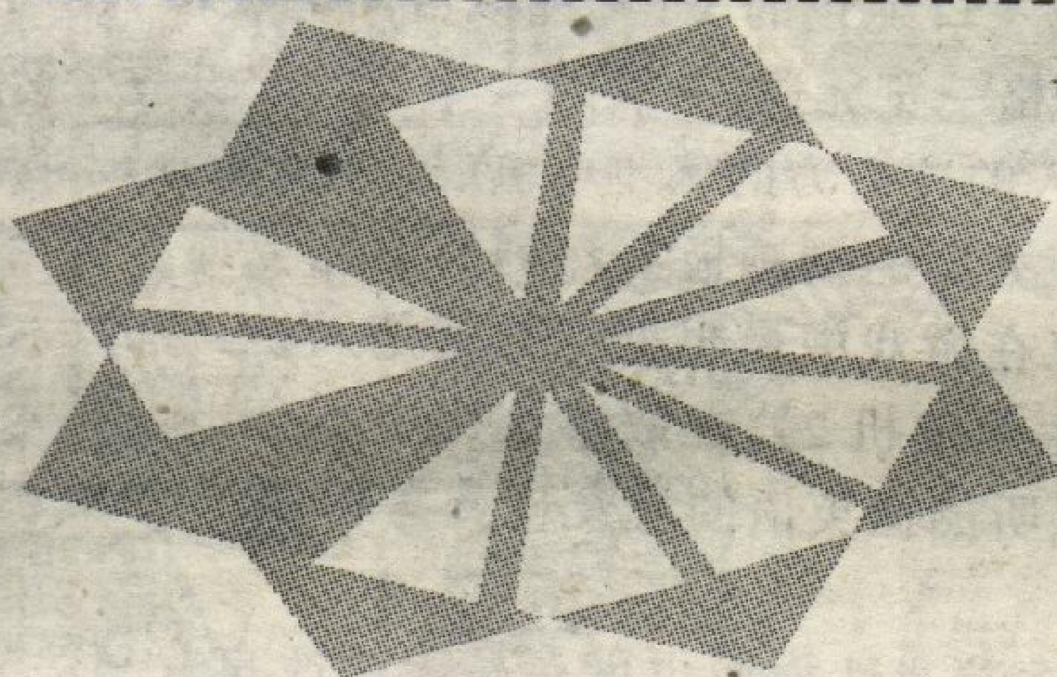
很高兴又看到你的投稿，信中所提的意见我已转告各栏目的编辑，在日后的工作中肯定会予以考虑。与你一样，也有很多读者提出喜爱看日本游戏的原画设定集，所以这次我们刊出了《侍魂 64》的原画设定，不知效果如何，希望你们在来信中把好的想法告诉我们。

对了，你在下次给我写信的时候一定要将会考的成绩告诉我哟！



►安徽徐剑　魂之利刃 成美娜

对人物的描绘还算细致，尤其是眼睛颇见神彩。但是对头发似乎处理得过于潦草，而且成美娜善用的那把长刀也显得太细小了。





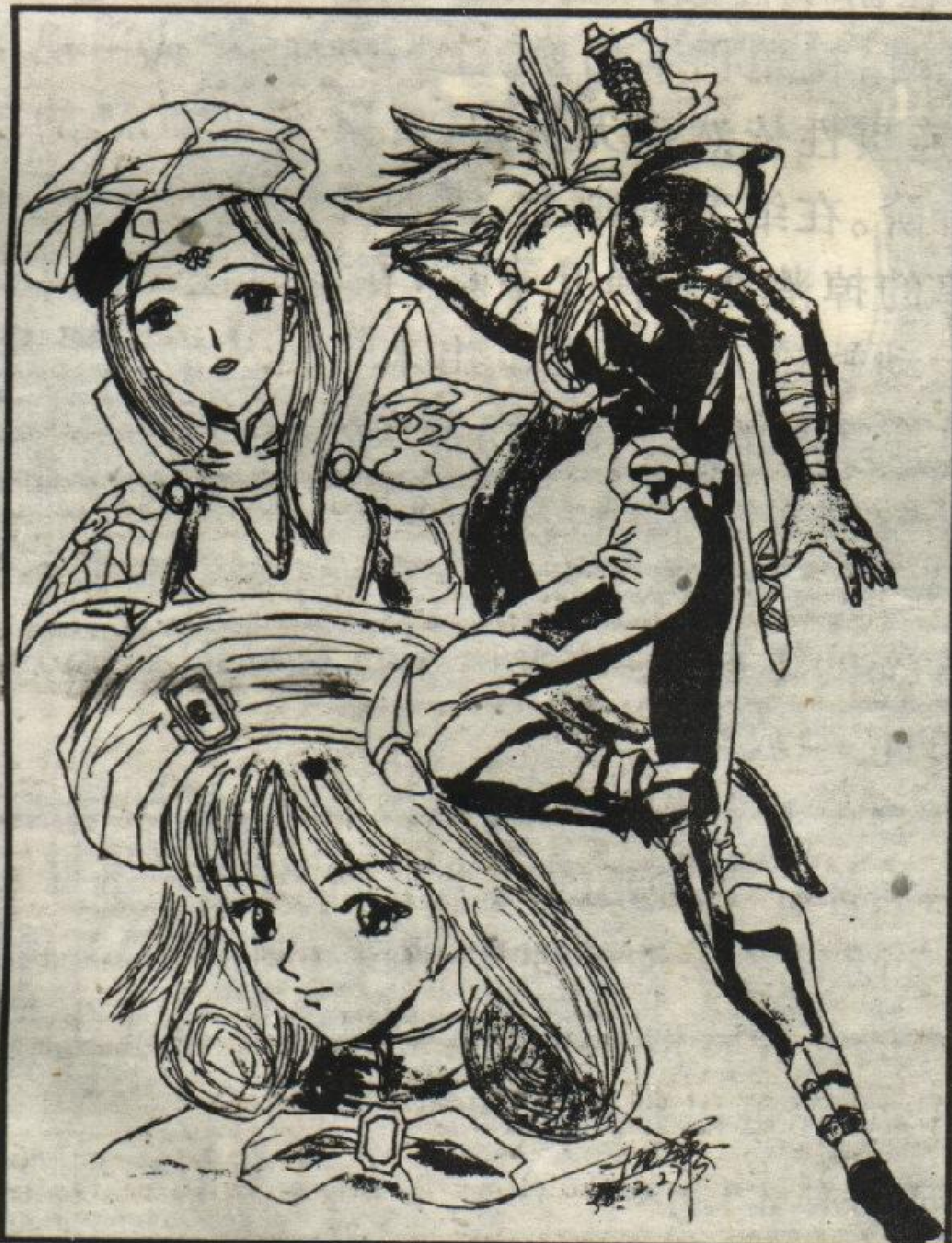
▲上海刘鹏　街头霸王Ⅲ之伊吹

非常出色的作品，将人物的动作及神态进行了极为细腻的描绘，只是背景方面似乎应再处理一下。

原画为彩稿，未能安排在彩页中刊出实在是个遗憾，等下次吧！

▼四川何斌　格斗之王之草雉京

背后的那张脸是草雉还是八神呢？看上去并不明显，十分容易引起误解。总体来讲，本幅作品还是不错的，只要以后注意细部的描绘相信会有出色的成绩。



◀上海沈西华

梦幻模拟战Ⅳ

很帅的签名啊！画面中的阴影部分是用水墨渲染的，这在流行用网点纸的今天已十分少见。注意以后在墨色的浓淡上再讲究一些，这样画面效果会更为突出。

再有两位女性角色的头发的描绘有些潦草，也是作者以后应提高的地方。

别忘了下次观看变身的漫园哟！



名作大家谈

从《寄生魔种》谈史克威尔的发展方向

关于《寄生魔种》这个作品的评价问题，我听到了各执一词的玩家的争论，有的说此作虽画面很出色，但游戏流程不长，有些令人遗憾；也有的说它体现了欧美风格的特征，已是相当完美了。我本人则更倾向于后一种看法，认为这部由美国史克威尔出品的RPG的确算得上一款佳作。

游戏中，大量出色的CG极好地烘托出那幻想的城市之夜中幽深、阴郁的气氛；火爆激烈的战斗场面使人有身临其境之紧张感。虽然作为一款RPG来讲它的流程并不象史氏另一部巨作《异度装备》那样长达六七十个小时，而且从模式上看更类似于AVG类节目，然而那如当代科幻影片一样充满奇想与悬念的剧情更令人分外投入。完成《寄》中的全部情节后，你会发现其完备的系统构架和严谨的故事编排完全符合"角色扮演"这一名词。这个游戏是有隐藏剧情的，从这一角度出发又颇有几分"互动式电影"的特征。有的玩友说《寄》有《生化危机》的影子。的确，从许多方面看这两部作品均有许多相似之处，如构图方式，环境及气氛的营造等；但它们带给游戏者的总体感受却是大不相同的——如果说《生》良好地突出了"恐怖"二字的话，那么《寄》的重点则放在故事内容的悲剧性刻画上，从头至尾笼罩着一种悲怆的色彩。

由《寄》的特色我们不难看出史克威尔在近期游戏制作上的发展方向。史氏全力开拓3D化GAME领域，就成本而言，三维动画的制作经费显然比实拍真物和两维动画的投资大得多，厂家如此不惜血本地制作，目的显然在于强化视觉效果。我无意争论3D与2D的表现形式哪种更好，只是想说应该允许新形式的事物存在。实际上，业界由八位机发展到如今的三十二位乃至六十四位机，其推进根本也是为了解决一个视效(及音效)质量的问题。由于三家初涉这个新领域还没有更多的经验，出现一些不足也是在所难免的。我们总不能够仅因3D本身尚不完善，就对史氏的方向性选择不屑一顾，说她背离了"正统与传统"。况且所谓2D与3D只不过是同一画面表现形式的两种不同手段而已，它们之间并不存在太多的矛盾，有时甚至是可以相互融合的。人们往往能够在接触于三十二位机上出现的某些类似十六位甚至是八位机效果的作品时，对它们的视效(包括色彩反解像度)十分大度地忽略不提，而盛赞其"没有离经叛道"，那么为什么不能给史克威尔在软件方面的创新思想一个宽容呢？现在人们都在讨论"游戏性"，我想这一名词是否可以最直白地表现为对大多数游戏者的吸引程度呢？那样说来史氏在PS上的主要作品还是颇能吸引PLAYERS的，她的成就不只是软件销量出众，带给玩家们的感受也大多是比较脱俗的。试想要让为数众多、口味各异的游戏者在一个游戏上达成共识是何等不易，而史氏的作品却往往能做到这一点。克史威尔在整个游戏行业的观念更新方面做出不少努力，而她真正需要的是人们心理上的接受支持。

孤言

再度惊魂
——评《生化危机2》

又是一月底的日子，继97《FFVII》后，我们又在98的新春玩到了PS的另一款大作《生化危机2》。漫长的等待总算是有了一个满意的回报。

说实话，笔者并不太喜欢一代，太多莫名其妙的谜题毫无关联，实在是太 alone too 了。若不是美丽的画面和成功的气氛营造，我是玩不下去的。那时，笔者更喜欢《Tome Raider》，尽管其画面不如《生化危机》。可到了这会儿，情况恰恰相反—— 《生化危机2》完全占据了笔者的时间，《Tome Raider 2》迄今还停在威尼斯。笔者可以挺着胸对一块玩电脑的哥们儿说："就算你给我——Voodoo2，我对 Lara 的兴趣，哪比的上《生化危机2》。"

感觉上，Capcom 吸取了《FFVII》那种电影的叙事方法，强化了故事剧本的编排。整个游戏的剧情较上一代有了长足的进步。从开场的交代到故事的结束，其内容简洁明了。尤其是在男主角情节上安排了一点恰如其分的感情戏，让人印象颇深，尤其是在研究所的医务室中那句"Ipromiseyou……"实在是太、太……而且，在场景的按排上也去除了一代中的那种重复，游戏更连贯了。游戏中人物均说一口纯正的美语，配以恰当的动做，表现力极强，主要人物的性格一览无遗。丰满的人物形象配以一个毫无生气的恐怖背景给人的冲击力的确不小。在这种情形下，人物间那种相互依存，相互关照的刻画极其深刻的留在了每一位玩家的脑海中。想必大家在游戏中最想见到的就是人，正常的人，笔者玩的是美版的《生化危机2》，在故事交代中不会出现令人扫兴的日文字幕，建议听的懂英语的玩友玩英文版，那样感觉会好很多。

《生化危机2》在游戏性方面也做了较大的改良。一代中常有人物几乎不可见时，视角仍不切换，让人头痛。二代中视角切换明显增多，游戏连贯性依然毫无折扣，看来 CAPCOM 的技术水平又上了一个台阶。在细节刻画上，诸如开枪后的弹壳，已不象一代那样是简单的掉落然后弹几下(这在当时让哥们儿感动的很)，而是将其运动轨迹完全表现了出来——从枪膛里褪出，到墙上，到地上，包括其间的来回碰撞。主人公不同的受伤程度，僵尸中枪后身体那一仰等等这些，无不体现了制作者的严谨作风。谜题间有了细致的关联，再不象一代那样，拿了本书不知里面还有金币这等变态的谜题。玩家可以通过自己的观察来解决问题，而不是一味的依赖攻略。

笔者一贯非常推崇这部作品的音乐及音效。特别是记录点的音乐，如此优美。当你在生与死的边缘徘徊之际，冲进这儿，那种安详，宁逸的感觉随着音乐油然而生，绷紧的神经顿时得到了一种解脱……再就是各种音效，脚步声中你可以知道自己踩在了什么地方，开门声中你可以判别门的质地等等。

综合以上种种优点，Capcom 在一个优秀的故事骨架上加上了丰满的血肉，将这个富有生气的游戏献给了大家，难怪几周能卖200万份！

当然，缺陷亦不可回避。也许太注重故事性，在游戏气氛刻

画上似乎略逊于一代。少了些那种杀人犬破窗而入的震撼(那时,坐在身边的×(编者语:不会吧!)吓的大叫),朋友解释说是经历了一代后,心理上健全了?!游戏后部分出现了能使人中毒的植物后,解毒草却没有踪影了,笔者就是基于这种情况死活完不成第二次循环。在故事表达上,某些场面切换略显生硬。还有就是笔者一贯的遗憾——应该做成杜比逻辑解码的声音方式。这样就可以清晰的判断僵尸的方位,增加游戏的魅力,这点上笔者较赞赏EA,尽管 EA 游戏里的杜比方式都是没用的多余。游戏非得玩上几个循环(今次据说是四个)才是 trueend,而重复多次差不多的流程太不体贴人了,谁有那么大的耐心和那么多的时间呢?

也许,三代会……让大家一块期待吧!

肖全

翼龙飞翔

世嘉是我除 SQUARE 之外最喜欢的公司,按照我不太客欢的认为,《VF3》这份精神食粮足够全世界所有游戏子民享用 20 年。今天的土星有点象当年的 MD,靠着世嘉独力支撑(思考一下,现在土星上的超大作除了 SNK 勉强可算外,还有谁能帮助世嘉),虽然不能与 PS (SFC) 平分天下,也一样泽被苍生。世嘉没有索尼海纳百川的气度,没有任天堂任我行的气势,却有独木支撑巨厦的气魄。

《翼龙》本就是创意完善,游戏性佳的绝上精品,这次做了新的包装,运用了新的形式,使得这款名作更上一层楼几乎可以飞人九宵云外,STG + RPG,这样的创意或许谁都能想到,但要完善的结合却非高人莫为。还好《翼龙》本来就带有角色扮演的成份,加点作料进去,使"白斩鸡"变成"葱油鸡"也不算太困难。有人说此作流程过短,情节过单调,我倒认为这样可以更好地体现自由自在飞翔的明快的节奏。世嘉把握作品整体感觉的功力并非一夕之间悟得的,而是常年累月的苦炼而修得。我觉得《翼龙 RPG》总体上仍属精品,气势浑成,自有其神韵。

但可惜的是,这条翼龙在飞翔时仍然无可避免掉了些鳞甲。四张 CD,十几小时通关,从数据来看怎么也不象是个 RPG。因为我知识浅薄,所以搞不太懂,为什么有些土星的游戏的 CD 张数看来有些虚张声势,《翼龙 RPG》的容量真的是《BIO HAZRD2》的两倍吗,怎么 CG 方向完全没的比?还有那八张 CD 的神经之作《幽灵》,影像资料真的上去那么多吗?《异灵》的四张 CD 让人觉得方才有点谱,可只是昙花一现,风光不再,我真不明白。当然,我亦知道厂家制作能灌三张就绝不会用四张,那么这是倒底怎么回事?望有识之士有以教我。粗糙的画面实在把我喂得反胃。

我尚不敢说玩友间的对此作的总体评价到底倾向哪一边就我个人而言,觉得她是一个值得一玩登得上台面的作品。虽然因为掉了点鳞甲使这条龙略有点难看,身躯也显得虚肿了些,但因为额头还点着世嘉的名字,所以仍能高空飞翔。只是飞得多少有点姿态度别扭罢了。

SOUL EDGE

光明力量Ⅲ
——王都巨神

正当人还在津津乐道的谈着 MD 上"光明力量Ⅰ、Ⅱ"时,一道电光闪过这部由 SEGA 和 SONIC 一同开发的《光明力量Ⅲ》已展现在眼前。

提起光明力量,大家一定不会陌生,它曾经是 MD 上很"吃香"的游戏——丰富的故事情节,流畅的战斗画面会令玩友流连忘返,可以说这是部非常成功的游戏,它完全够资格被称为"MD 的奠基石"。

俗话说的好:"有其父必有其子"这部光明力量Ⅲ既然是续作又开发到了土星上,一下不会让人失望,果然,当我刚一着手时便有股亲切感,那人物,那场景总会使人身临其境,其乐无穷,别的不说,就先谈谈人文景观吧,《光Ⅲ》是以中世纪欧洲作为大背景,自然有些古朴的样子,所不同的是,游戏中还有从海底浮出的机械城,蒸气火车等中近代工业革命的产物,这使得游戏更具神秘性,可玩性和现代感,特别是在火车上的那一仗,奔驰的火车中激烈的厮杀正在进行着,令我浑身热血沸腾,那真是一种不可估量的感觉。

下面就该说视点和建筑了,本游戏在 3D 技能不如主机强大的实力,和《格兰蒂亚传说》一样,3D 空间做的非常完美,几乎没有琐碎的现象,整个游戏都是在 3D 的空间展开的,视点可以随时切换(包括战斗而且还具备了远中近的缩放功能,当你在城中找不到出口时这会是专有帮助的,建筑当然也是 3D 的啦!教堂还是储存、治疗、复活,转职的场所,其它房屋中时不时会有宝物,而且宝物不单单是在宝箱中,有时候壁橱,书柜中也有好东西,更值得一提的是那开门、开柜的声音会很"动听"哟!还有……

在 S·RPG 中最不可缺少的就是各色的人物了,本作中的主人公(剧本 1)是一个手中持剑,背着盾的少年,他叫辛比奥斯,故事便是围绕他参加反对不平等的斗争而展开的(我们又是正义的化身啦!)当然还有其他几位主要角色,有泰斯托克亚帝的第二皇子梅迪昂,优秀的半人马族的优秀骑士旦塔来斯,还有和主角是青梅竹马的玛丝克琳和克瑞丝,他们和主角一起共生死人物的个性完全不同,有时怒容满面,有时沉着冷静,反正是不同时候不同样子,人物的能力值设计的非常详细但又一目了然,这大概是本作中的长处之一,只要稍稍按几下决定键和方向所有人物的状态你可以全知晓,这对那些讨厌繁琐指令的玩友可是一大益处,而且在购买武器时每个人最多只能装备两种,大可不必花费时间乱装一通,但要注意的是各个人物之间的友好度,这在战斗中非常有帮助。

再下来就是谈本作的高潮部分——战斗,前两作是以 45 度的视角,即上敌下我的战斗方式,本作中完全是 3D 空间的大画面搏斗,那挥刀的瞬间和斩杀敌人的一刹那都会有种格斗的感觉,让人透不过气来,魔法更是壮观,华丽的一蹋糊涂,半屏幕的大火,强烈的旋风,寒冷的飞雪让人也随之动荡(有点夸张但基本属实)而且魔法又分几个级别,越是高的则超气势庞大,用我的话来说就"看魔法也是一种享受"。

在战斗的地图上人物移动时仍旧是手动,而且有些木箱也可劈碎赚经验值,有些其中还有意想不到的宝物,高低不同的位置对攻击的强弱也会有影响,而且当两个友好度极好的角色碰在一起时威力会更大,还有战斗时如拿到地图的话,便可随时记忆一旦打不过的话,还可用魔法或道具回到教堂整顿一番再去战斗,不过得注意敌人,它们似乎也越加聪明,往往会几个联合起来攻击你一个,这时你得小心,因为那时你力量再强也斗不过众人,当然战斗之后体力和魔法值都会自动恢复省去了住宿的麻烦,如果中毒或中其它邪术的话,就到教堂去治疗吧,但要钱。

总之,这部作品给我的映像非常深刻,是部不可多得的佳作,顺便提一下,第 2、3 部的主角也许不会相同,但时间和空间是同步的,那第 1 部你的所作所为对 2、3 部会有影响,如果要向最完美的结局挑战还真得花一番功夫。

江苏　朱平凡

"SQUARE"出品,必属佳品!
——有感于玩过《XENGEARS》之后

曾有人说:我就不信只有 SQUARE 才会出好 GAME!不错,即使是我——一个 SQUARE 的忠实 FANS 也不敢这样说,但我

却敢说："只要是 SQUARE SOFE"的 GAME，就一定是好 GAME！不必看 SQUARE 的 GAME 压倒性的天文数字般的销量——有人说那是名牌效应，我指的"好"也非只销量——我指的是情节，这也是 SQUARE 最为突出的优点，是她的 GAMES 最吸引人的地方。《XENOGEARS》也深刻地体现了这一点。

《XENOGEARS》的情节恢宏壮大，错综复杂，高潮迭起，令人目不暇接，但却又有凄婉缠绵，感人至深的爱情，在"地上人"两大国、神秘的天空军事大国トラリス浮游都市シリパト之间的战争以及海盗集团的复国革命等交织成的血与火的战乱年代的背景下，你仍会强烈地感受到フェイ与エリイ那飞超 500 年时空，延续 4 世（比"缘订三生"还多了一世呢？）的恋情的凄美动人（一玩友语："《XENOGEARS》比《TITANIC》还浪漫！）。你不会忘记初代エリイ（大圣母）之死耿耿于怀，需要去追寻"最终之力"时渐渐远去的背影；你不会忘记エリイ为唤醒フエイ而与疯狂的イド拼死作战的情景；你不会忘记フエイ不顾身受枪伤，也驾驶着 WELTALL2 去追变为"神"的エリイ的情景；你更不会忘记フエイ为救回エリイ，驾着 XENGEARS，只身追到"神之空间"时坚定的神情（想像）。最后フエイ终于救出エリイ，这段四世恋情终一有了一个圆满的结局（产三世都没有好结局都是"悲恋"呢！）你能不受感动，不为他们感到高兴吗？

《XENOGEARS》对人物的塑造也是极为值得称道的。除了对体内有"四人目"的主角フエイ（DNA！？）和为救世人不惜牺牲的エリイ（500 年前当她是大圣母时，在与"神"的战争中驾驶战舰与方舟同归于尽的情景是何等悲壮！）的重点刻画外，它对另外一些重要人物也刻画得维妙维肖，身为天帝部下却最终背叛了天帝，站到主角一边的"先生"シタン立志复国而复国后又放弃王位，把国家改为共和制的王子バルド，大义灭亲的マリア；爱上エリイ最后动因爱成恨，化友为敌的ハマー，视主角为宿敌，誓要杀主角而甘心，但最终也化敌为友的（非常死心眼的）ラムサス；妄想成为"神"而君临宇宙却最终被杀的天帝与两老人；同是拥有"最终之力"，灵魂寄居在主角之父身上，最后被主角打败而自寻了的疯狂的蒙面人グラーフ（我就想杀他！）；深爱大圣母而因大圣母死去而立誓要"自己去创造神"，最后终于醒悟，帮助フエイ与エソイ逃离"神之空间"的カレルレン等人，以至其他数十位登场人物（真够多的），那一个不是塑造的有血有肉，各具性格？而且人物造形也都颇为讨好——起码比许多兔子商人、狗博士等的 GAMES 好得多了，（不知何以有人会发表说它角色造型不佳"的言论呢？）

还有《XENOGEARS》的电影式的表现手法，极完美的表现了剧情而又不会感到拖沓，还能让人充分投入剧情，简直是 PERFECT！另外它的战斗方工也是一个成功的创新——那连续简直就让人有格斗游戏中出连续技时的爽快感，那些绝招——尤其是超必杀技，实在太精彩了。至于用 GEARS 战斗，非但不轻松，反而大大增加了游戏的难度，这最主要是因为机械人的燃料只能在商店或修理 GERA 处才可补给，不得不令人十分小心，因为若作战时，若 GEARS 被打得太狠，就要用为数不多（最多 8000）的燃料去回复，这样若燃料耗尽（回复极费燃料），便只能束手待毙了——我在"方舟"中便差点被这样卡死（那些"天使"实在太变态了）。

《XENOGEARS》虽然优点不少，但它也有缺点。其一，是对必杀技，超必杀技的 LV 限制。我为了让主角学会他独有的超必杀技——光劲与暗劲，曾展开漫长的修炼，但当我把它们炼到 100 时，却发现我的 LV 不够，我不死心，继续修炼，后来到我把所有同伴的超必杀技练成，フエイ也到了 75 级时，却发现仍不够 LV 使出"暗劲"（LV70 领悟"光劲"），这时我放弃了——虽然我看到光劲是多么的强劲，但我已无心纠缠，令我在此 GAME 留下了一个不小的遗憾。其二，是游戏尾声"方舟"内的难度。那些"天使"最多时竟能打死 XENOGEARS，这一具备最终之力的"异度装甲"8 千多 HP！太可怕了！其三是一些变态设定，我在"灯台"内发现了最大出力分别为 80、90、100 的引擎，但它们的最大燃料竟分别只有 3000、2000、1000！我几乎被当场气晕了！倒还只有那装甲值的装甲正常些。

《XENOGEARS》就是这样，它与其它 RPG 大作一样，有优点，也有缺点，但瑕不掩玉，它终究是一部极品的 RPG 超大作，RPG 迷们可千万别错过哦！

"SQUARE"出品，必属佳品！"——《XENOGEARS》使我更加坚定了这一信念。

广东　赵善政

救火奇兵

如今的世嘉被种种问题困扰着，土星销售情况每况愈下，几款期待中能够翻云覆雨的大作又未能获得足够的好评，推出新武器和背弃忠臣的矛盾又无法解决。这一切就象是一场奇怪的火焰，围绕着世嘉，若不将之扑灭，世嘉帝国能否东山再起令人猜疑。于是，就有了这一位"救火奇兵"。

"这是我们所做过的最好的一个游戏。"（世嘉人语）

"土星游戏是专为高手而设计的"。（世嘉人语）

但是，《救火奇兵》却仍然未能完成这个历史使命。首先突出的问题还是在游戏的外表上。大家都知道，世嘉开发 SS 游戏向来重内涵而偏轻外表，《VR2》使 AM2 研受到批评，《电脑战机》《东京番外地》、包括《死亡之屋》全部严重缩水，《翼龙 RPG》四张 CD 换来了十二小时的"粘土世界"，而如今，这些"救火群英们"又再次让土星最忠诚的元老都不得不叹息"画面远没有我想象中的好"。我总以为，世嘉有一种傲气，是"高手"的态度使他们不肯放下架子，包装，包装算什么，游戏只要内涵好，我想这句话可为今天的 GB 大行其道的现象作个注脚，如此推敲下来，最强的机种非 GB 莫属！可是别忘了，世界是现实的，什么玩友的份额是有限的，如果不招揽新军入营，焉能不败，"DVRAL"的开发态度来了个 180 度大转弯，原因不言而喻。

不过，世嘉的实力仍然强大，世嘉的创造精神也从不甘落人后，《救火奇兵》一作充满了一种速度感，流畅感，有良好的操作性，有耐玩的趣味性，有丰富动听的音乐，亦有精致的人物造型和一般 ACT 所无的紧迫感。救火这种题材虽然早在影视上出现，但在游戏中似乎还首无前例吧。让我们设想一下，如果同样的流程，同样的操作方法，在"DVRAL"上重新创作画面和光影效果，使真实感达到《BIO HA2RD 2》那样，那么此作应当也可以载人电玩史册了吧。除此之外，收集结晶石以救难民似乎"SONIC 味"太重，改得实际点，由主角用特别的通道或机械护送出去岂不更好。现场感不足是此作的致命伤，若对症下药，则草窝里一样飞出金凤凰。

当 SS 忠臣们盲目吹捧土星作品的，我很想表示友好散发给他们一些清凉剂；而当朋友们因寄托了太高的期望而失望时，我却想指出她的优点，用不偏不倚的态度为世嘉再叫一声好。我们盼望着世嘉这头睡狮早日醒来，发出她那震惊天地的吼声。

SOUL EDGE

下期点题

《樱花大战 2》（SS）

《超级机器人大战 F 完结篇》（SS）

《铁拳 3》（PS）

以上游戏在 7、8 月份的本栏目中进行评论，截稿日期：98 年 6 月 5 日。

Preview 广角鏡

PC 广角

责编/ANGEL

鋼鉄のガールフレンド 新世紀エヴァンゲリオン

新世纪 EVANGELION (钢铁之女朋友)

故事背景:

时间是西元2000年,由于南极发生了不寻常的爆炸事件,导致水位大幅度上升,全球经济陷于瘫痪,人类称之为「第二冲击」。大灾难之后的十五年,亦即是2015年,神秘的人型战斗机械出现(人类称为使徒),并且以第三东京为目标,而不断进行攻击,为了对抗使徒,人类亦发展了人型兵器--EVA,用来抵抗使徒。

钢铁之女朋友其实已经推出了一段时间(本人亦已玩爆机),不过因当时的版本是日文的关系,加上游戏的耐玩程度,实在是……,所以未曾向大家介绍,不过既然游戏以中文版再次发行,加上亚记亦播映EVA,故此决定和大家介绍一下,钢铁之女朋友究竟有什么样子。

故事内容:

钢铁之女朋友,内容和EVA的OVA版以及电影版是没有什么关联的,不过如果你没有看过EVA的OVA,甚至不知道什么是EVA,那你可以买一套来玩玩。



回看钢铁之女朋友。一晚,在第三新东京市发生敌人袭击事件,但无论是自卫队、又或是国联,均对此事不予置评;次日,神秘的少女雾岛出现,并且刻意主动去接近我们的主角碇真嗣。没有什么恋爱经验的真嗣,当堂为雾岛的「主动出击」而不知所措,亦因而引发了一连串惹笑的剧情。但随着剧情的发展,雾岛的身份开始显露,再加上那次神秘的敌袭,以及军方的行动,一切的事端,是阴谋?还是其它?一切一切,留待各位玩家自行发掘罢。

钢铁之女朋友的最大卖点,其实是令EVA这套精彩的OVA内里的人物,再一次在游戏中显现出来,原著人物的出场,原班人马的配音,再加上OVA里面的独特音乐,以及似曾相识的表达效果,便成为现在的钢铁之女朋友。站在一个EVA迷的角度看,钢铁之女朋友是一套不可多得的佳作,在玩游戏中会有看EVA的感觉;但从玩电脑游戏的角度看,钢铁之女朋友绝不是一套可以令人乐而忘返的游戏。



何解本人会给钢铁之女朋友这个评语?游戏虽然彩用了Hi-Color,或TrueColor模式,亦支援640x480,800x600,以及1024x768的模式,不过以四只CD的容量来说,所有的游戏画面、剧情交待,均以硬照来交待,实在是难以向玩家交待;虽然有部份画面有点东西会动,不过却不可以以动画来形容。如果你玩过钢铁之女朋友,便知本人所指的是什么。第二,游戏给予玩家的选择很少,只有「观看」、「移动」、「谈话」这一类指令;玩家可以做的,便是不断在这数个按钮上移来移去,然后看下一张图片,从玩的角度来看,实在是极之乏味。第三,游戏本身虽然自称是一个多重式结局的游戏,不过所谓的结局其实只有两三个,而选择那一个结局的关键问题,亦只是放在第四只CD上,若以钢铁之女朋友和一些同样是以文字冒险的Game来相比,其严谨度实在是略逊一筹。





不过呢!正如本人在一开始所讲,如果你是EVA迷的话,你可以看到游戏角色的另一面,而这些内容,绝对是在OVA中看不到的,不过若你并不是EVA迷,钢铁之女朋友可以给你的感觉,大概可以用「不知所谓」来形容钢铁之女朋友罢。

系统要求:



486DX4100orabove
16Mb RAM
SVGA Card
Windows95
Mouse
2XCD-ROMorabove

后记:

提醒大家一下,因钢铁之女朋友是一套拥有大量高质素照片的游戏,如果你家中的配备不是太好,要有心理准备,随时要等候CD-ROM的loadingtime;不过如果你想尽量减少loading的话,不妨选择FullInstall,本人没记错的话,完全安装应该需要2GB以上的硬碟空间。

PC 广角

责编/ANGEL

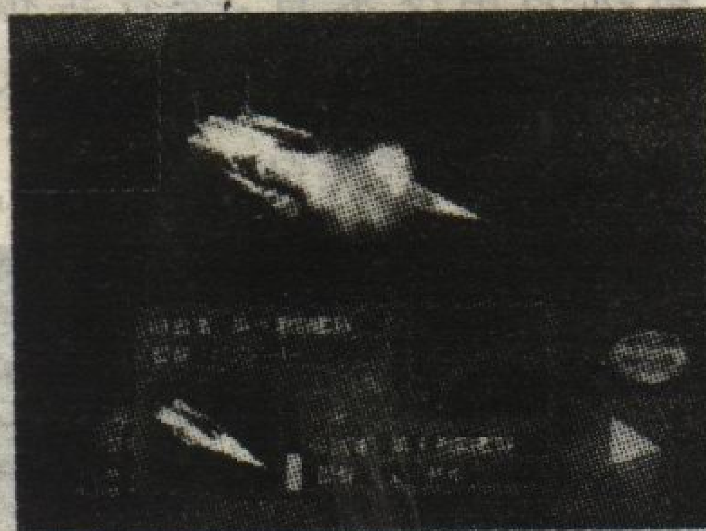
銀河英雄伝説V

序



宇宙历七九六年，帝国历四八七年初；莱茵哈特率领二万艘舰队，踏上远征之途。他要让僭称自由行星同盟的叛军跪地求饶，籍机立功以巩固自己的地位。同盟军组识四万艘的舰队迎击，杨威利即为当时幕僚中的一员。这时，莱茵哈特·冯·罗严克拉姆二十岁，杨威利二十九岁。

银河英雄传说Ｖ，是一只改篇自小说的战略游戏，一只游戏能出到第五代，自有它个人的魅力存在(情况就如同出极也出不完的三国志系列一样)；或许大家亦曾经玩过银河英雄传说之前系列的游戏(譬如银河英雄传说EX)；那么，在Ｖ中又有什么东西是和上代不一样的呢？



在战斗部份，银河英雄传说Ｖ沿用了OVA版的雷达模式来表现敌我双方。令人赞叹的是，单看画面已经可以清楚知道那是一只什么样的战舰；次一级的，如宇宙空母、巡洋舰、战斗机等等；高级的如莱茵哈特的伯伦希尔，吉尔菲艾斯的红色旗舰(名字可不记得了)，毕典菲尔特的王虎；至于自由同盟方面，基本上的战舰外貌已经统一了格式，不过如果你已经看熟银河英雄传说本身这个故事，波罗库斯又或是九里西斯这类名字，亦应该不会错过的。

除了战斗场景比之前的系列更加漂亮外，在内政方面亦有大幅程度的更改，在银河英雄传说Ｖ中，内政这个环节完全被删除，亦即是说，玩家每一次和敌人的战斗，均会局限在某一个场景，及一定数量的兵源，如果你在上代之中，习惯了以人海战术来打战的话，在Ｖ中将完全没有这支歌唱了，取而代之的是，如果你想在战斗中取胜，便要倚靠种种不同的战略才行。





亦因为以上的原因，游戏的某一程度上已经区分了难易度，选择帝国的话较容易，而选择自由同盟则较为困难，为何本人会这样说呢？根据小说的故事剧情，因为自由同盟在亚姆立札会战中，同盟损失了二千多万的兵力，加上次年的内战，第十一舰队被杨威利的第十三舰队所灭，故此在兵源上，人数一直是同盟军的弱点，不过呢！本人仍然喜欢选择用自由同盟，或许看银河英雄传说太多，受到杨威利的政治理论影响罢，哈哈！

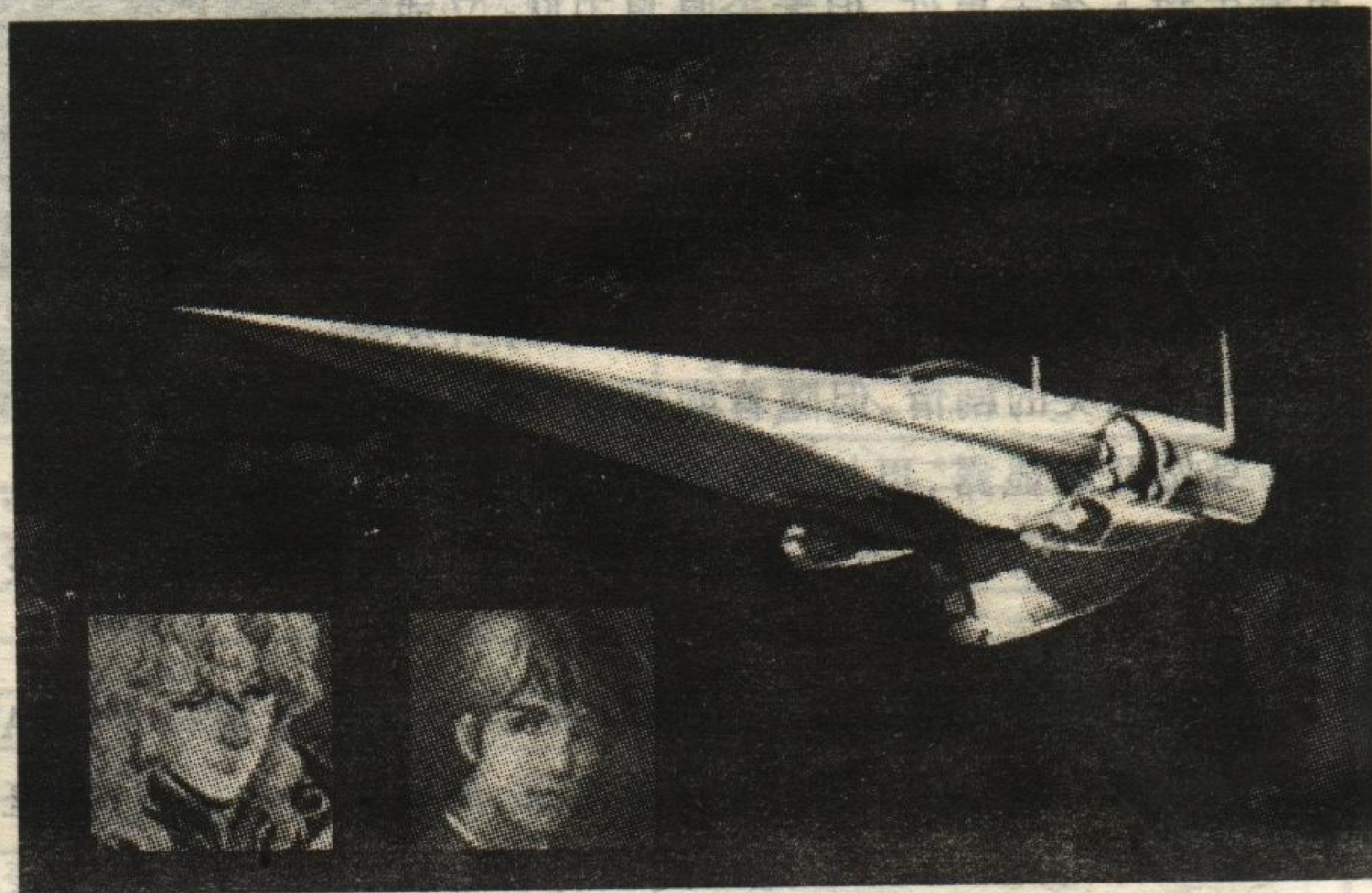
或许你又会说，个个场景都一样，有什么好玩？嘿嘿，游戏好玩处在于你可以改变历史(当然是银河英雄传说的历史)，譬如刚才提及的，同盟损失了二千万将官的亚姆立札会战，如果你的战术技巧优良，不单可以把莱茵哈特的军队彻底击溃，更可以乘胜挥军至帝国的首都—奥丁，想想也令人兴奋莫名(即使是其它的战役，如果你做出一个和小说不同的战斗结果出来，游戏会有另一些不同于小说的场景让你战斗)。

在此或许给大家少许的战斗心得罢，根据银河英雄传说的理论，战舰的前部份是最坚固，而背面最弱，在种种不同的战舰当中，又以宇宙空母的防守力最强，本人的战斗习惯，便是把空母放在最前方的位置，让它来挨子弹，然后一直向后退，另一方面则派出两队快速的机动部队，由左右两翼进发，待敌军被诱至一定程度时，再三面夹击对手，亦即是在银河英雄传说中，杨威利最喜欢用的纵深阵，本人也相当喜欢用呢！不过要小心的是，电脑也会这种夹击战术，不过电脑通常只会放出一队作夹击，而不会像本人那样打法。

后记

说实在，本人自己相当喜欢银河英雄传说，故此亦特别钟情于银河英雄传说的战略游戏，尤其是在游戏中查阅有关的资料时，看到一些耳熟能畅的名字时，实在是极有代入感的，不过如果你不是银河英雄传说迷，兼且玩战略游戏时，不喜以战术来击败对手的话，银河英雄传说Ｖ便不会适合你的了。

最后加多一句罢，银河英雄传说Ｖ是一只日文Windows95的游戏，至于它的中文版呢大家或许要再稍为等等了。



Preview 广角鏡

PC 广角

责编/ANGEL



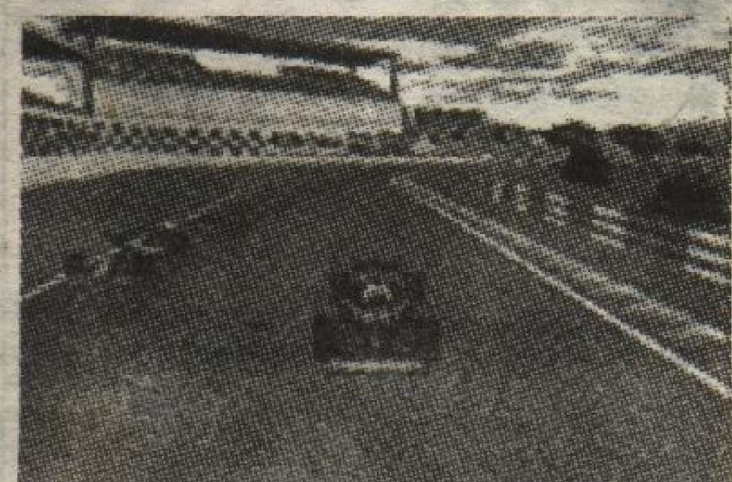
F1 Racing Simulation

有听过 Daytona, Need of Speed, Rally 这一类名字吗?只要你们喜欢玩电脑的赛车游戏,他们绝对是你必玩的项目(你没听过?噢!我就帮不了你啦!);但不知大家有没有察觉到,以上热门的赛车游戏,主角均是以房车为主,虽然有些房车的速度可以去到颇高的程度,但和一级方程式的赛车相比,始终是有一段距离;但现在要介绍的 F1 Racing Simulation,将可以令你脱离房车的梦魇,而堕入一级方程式的怀抱之中

既然游戏标题是 Simulation,在游戏的仿真程度上,程式设计师自然是尽其所能,做到最好;而好的定义,便是做到接近真实的环境,举一些例子罢:高速转急弯时,会受到离心力的影响,严重时更会把跑车"抛"起,又如高速紧急刹车时,可以看到跑车在地上打转,而地面亦会给跑车的轮胎擦出一条条的车痕,有时更会有白烟冒出来,够刺食罢?

单单把赛车时的效果做得好,绝对是不能满足 Simulation 这个字眼,故此在 F1 Racing Simulation 之中,投入了大量的设定选项让大家选择,首先在赛车方面,可以有超过三十个不同的项目,让各位赛车手可以把自己的爱车「Tune」至最理想的境界,来接受一项项赛事的挑战,次一级的,包括天气的变化,资料记录,比赛重播等等,相信可以满足玩家严格的要求

F1 Racing Simulation 是采用了 1996 年世界冠军赛的十六条不同的赛道来比赛,另外游戏亦提供了当年的赛车队伍,以及赛车手的资料,使大家可以和他们一较高下;至于赛程方面,亦备有多项不同的赛程让大家选择,继有 Single Race, Grand Prix, Champion ship, Customized Champion ship, Training 以及 Time Attack,尽量满足不同需要的玩家;觉得电脑的 A.I. 太强或者太弱吗?不用担心,F1 Racing Simulation 可以让你调节电脑的 A.I.,总共有四个不同的难度等级可以让你选择。



即使你和电脑玩厌了,亦可以透过网络,又或者用数据机来挑战对手

看到附图,或许你可以感觉到游戏的背景极之出色罢,当然,仍是老掉牙的一句,想有好的画质,好的速度感,请使用配得起 F1 Racing Simulation 的硬体配备来玩,否则玩上手时一格一格跳来跳去,可不要怨货不对话哩!

硬体要求:

Windows95

Pentium120(P166recommended or Cyrix6x86 or AMD K6 processor 4MB3Dfx or Direct3D supported PCI graphicsaccelerator 16MB RAM (20MBrecommended) 57MB freespace for game play, 40MB free required after installation 4xCD - ROM drive(6Xrecommended)

支援 3DAccelerators

3DfxVoodoo Graphicswith Glide2. 3 orhigher 4MB 3Dacceleration chipsetssupportedthrough Direct 3Dinclude:

Voodoo Rushn Vidia Riva128(including STBV elocity128, Diamond Viper 330); PowerVR(including Matrox M3D, Apocalypse3D)

ATIRagePro(including Xpert@ Play, Xpert@ Work)

Matrox Mystique

多人连线功能:

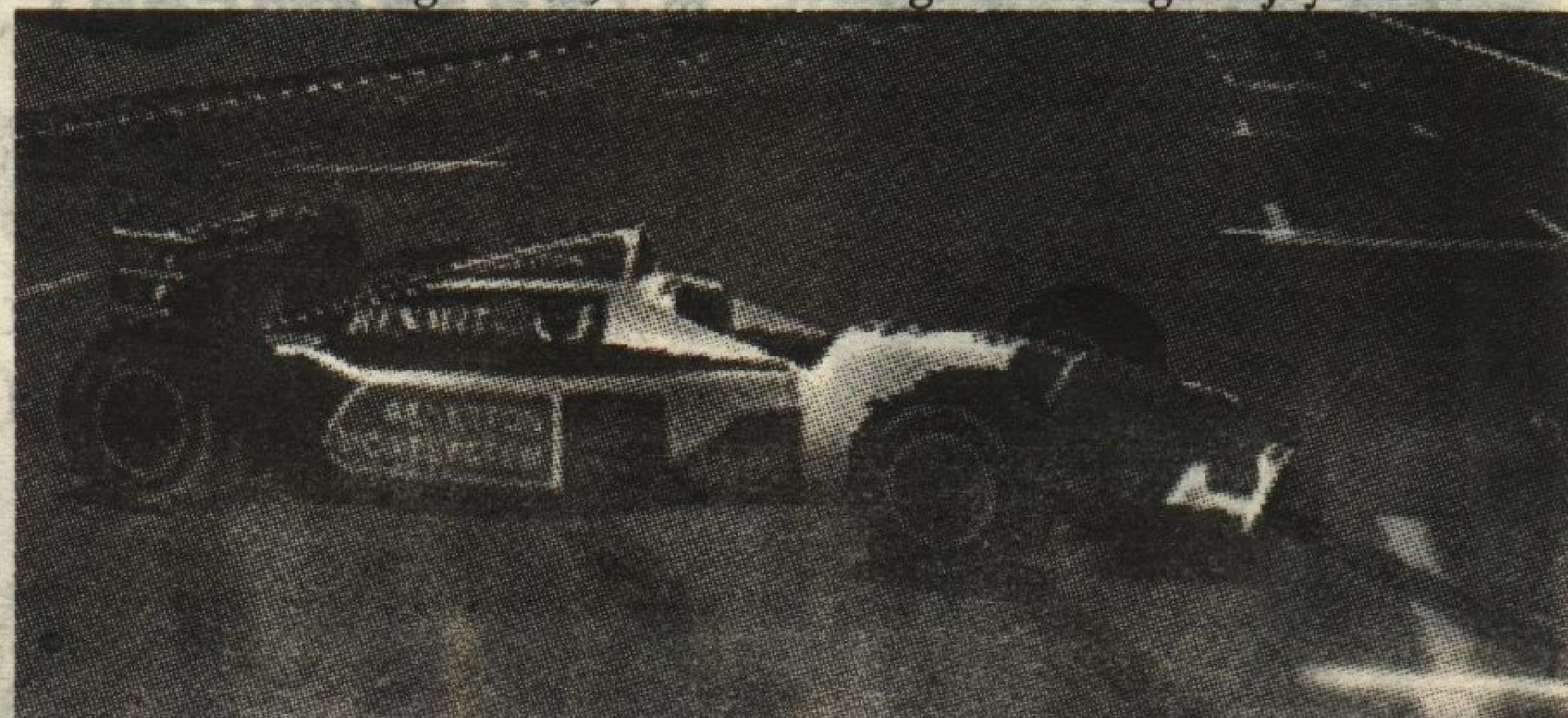
Split - screen(一个萤幕两个人玩):不需要加什么。

Network(2 - 8players):最多八人同时进行游戏,支援 IPX/SPXcompliantnetwork,不过要留意的是,每部电脑均需要一只游戏的 CD。

Direct Cable(2 - 4playerson2PCs):Nullmodemcable, High speed serialport 同样,每部电脑均需要一只游戏的 CD。

支援摇杆:

Thrustmaster, ACTL absand Mad Catzsteering wheels Microsoft Sidewinder Ch Flightstick, Gravisand Logitech Wingmanjoysticks.



邮购信息



《电子游戏典藏本》

一本真正全面介绍电玩文化的书籍！

她可以勾起你甜蜜的回忆带给你美好的憧憬！

邮购价格：25元



《电子游戏技巧(2)
～最新指南与攻略》

本书将以最快的速度为读者介绍游戏业界的最新动态！208页内文的超大容量向读者奉献出一系列经典名作的详细攻略！绝对一流的质量成为闯关族过关斩将的无上至宝！

邮购价格：22元



《现代电子技术
～97年下半年合订本》

汇集97年下半年六期杂志中的所有精采内容，并附有下半年的刊标。大16开本，印刷精美，颇具收藏价值。

邮购价格：28元



《现代电子技术
～97年上半年合订本》

汇集97年上半年六期杂志中的所有精采内容，并附有上半年的刊标。基本上记录了本刊风格的转变，意义深远。

邮购价格：25元



《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》

这是本编辑部所编辑的第一本电玩类书籍，比较完整的介绍了1996年电玩业界的动态以及多部著名游戏的攻略。

邮购价格：22元



《秘技宝典·续》

本书集资料性、工具性、实用性、娱乐性于一身，除收录最新游戏秘技外，对每款作品均有简洁明快的叙述及评价，对于游戏界业内人士与普通玩家，均有阅读、参考并加以收藏的价值。

邮购价格：18元



《电子游戏技巧(1)
～电子游戏最新指南与攻略》

"指南"会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍，并附有编者的评价。"攻略"亦以多、新、全、快为宗旨，覆盖面广，详尽充实。

邮购价格：22元

邮购办法

①邮购地址：西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编：710054

②注明邮购册数，字迹清晰工整。

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速！！

罪恶克星

机种：PS　类型：对战ACT
厂商：ARC SYSTEM WORKS
媒体：CD-RON

圣战终结5年之后，世界再度被邪恶的气息所笼罩。为了控制局面，国际联合决定组成"第二次圣骑士团"。于是，一场招募合格人才的武道大会开始了……

一击必杀终结技！



杀界







GUILTY GEAR

防御抵消技！







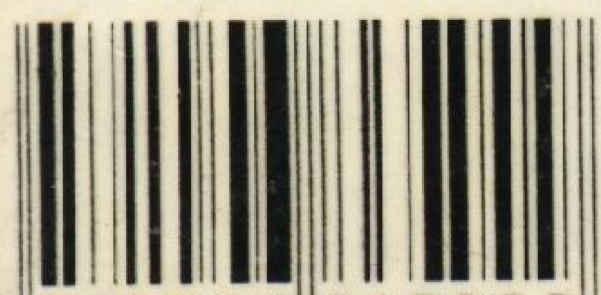
始动技







吹飞攻击！



■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50 元